DEMA NA CD: TONY HAWK'S 2 • EURO 2000 • WORLD CHAMP SNOOKER • IN COLD BLOOD • STAR IXIOM • A DALŠÍ

PlayStation

OFICIÁLNÍ ČESKÝ

PlayStation Magazín

ČÍSLO 28

EXKLUZIVNĚ!

METAL GEAR SOLID 2

SNAKE ŽIJE! INFORMACE O NEJOČEKÁVANĚJŠÍM POKRAČOVÁNÍ VŠECH DOB!

MASAKR RECENZÍ

VAGRANT STORY
GALERIANS
HOGS OF WAR
TOSHIDEN 4
IN COLD BLOOD
DUKES OF HAZZARD
RONALDO V-FOOTBALL
LANDMAKER
RUGRATS: STUDIO TOUR
DESTRUCTION DERBY RAW
NHL ROCK THE RINK
GEKIDO
A DALŠÍ!

JE TO TU!

PlayStation2 v říjnu v Evropě!

PŘÍBĚH TULÁKA

Recenze! Proč je Vagrant Story budoucností RPG her.

SVĚT ZÍTŘKA

- **GT2000**
- **FIFA 2001**
- **Dino Crisis 2**
- **Tomb Raider V**
- **Star Wars: Starfighter**

A všechny další hry, které budete hrát v nejbližších 12ti měsících!



MEDAL OF HONOUR 2 ■ ZÁVODNÍ 007 ■ UNREAL ■ ROZHOVOR S COLINEM ■ ALIEN RESURRECTION ■ NÁVODY NA SYPHON FILTER 2 A MEDIEVIL 2 ■ TENCHU 2 ■ E3 REPORT ■ SYDNEY 2000

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

Šéfredaktor:
Jan Modrák (janm@psmag.cz)

Produkce:
Farid D. Starman (farid@artconsulting.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:
Tomáš Zvelebil, Farid D. Starman, Štěpán Kopřiva, Jiří Pavlovský, Ondřej Drebota & rodina, David Dovole, Jiří Zídek, Lukáš Kolínský
Americký dopisovatel: Oldřich Hejtmánek
Britský dopisovatel: Martyn Ironmonger
Japonský dopisovatel: Nicholas DiÇonstanzo

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy, Miroslava Jirková

Jazyková úprava:
Šárka Vesničková

Adresa redakce:
Oficiální český PlayStation Magazín
Šantrochova 16
162 00 Praha 6
tel: 02/ 36 79 50, 02/ 36 76 16
fax: 02/ 36 79 51

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (pecenac@mbox.vol.cz)
Karel Roubal, Pavel Řezáč, Lukáš Ladra, Jiří Janů

Vydavatel:
Art Consulting s. r. o.
Šantrochova 16
162 00 Praha 6
tel: 02/ 36 79 50
fax: 02/ 36 79 51

art consulting s.r.o.

Výkonný ředitel:
Miroslav Elfmark (elfmark@artconsulting.cz)

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich
David Dovole
e-mail: inzerce@artconsulting.cz

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: distribuce@artconsulting.cz

Produkce a předplatné:
Provozní asistentka: Jana Šteflová

Art Consulting s. r. o. dále vydává časopisy



Osvit:
Amos s.r.o.

Tisk:
SZ Svoboda a.s.

Náklad:
19 500 kusů

PSM na internetu:
www.psmag.cz

Cena výtisku s CD:
230 Kč

Originál vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com



Editor: Mike Goldsmith
Deputy editor: Stephen Pierce

úvodní slovo...



Nedělám si iluze, že kupujete hry výhradně podle hodnocení v časopisech. Ale pokud ne, tak podle čeho, sakra? Do kina chodíme za režiséry či herci a hudbu kupujeme podle interpretů. Ale hry? Když si odmyslíme pár firem, které si v tomto dosti zvláštním kolotoči dokázaly vytvořit renomé týmu tvořícího výhradně kvalitní hry, všichni asi docela tápeme a volíme podle názvu, obrázků či rad přátel. Vývojáři zkrátka potřebují trochu více reklamy - měli bychom se dozvědět, který scénárista má na svědomí skvělý příběh *In Cold Blood* a který geniální grafik dokázal tak úžasně nakreslit *Vagrant Story*. Jen tak budeme moci s jistotou prohlížet regály a (téměř) bez obav vytahovat peněženku. Spoléhat se na logo EA Sports nebo SCEE totiž může být stejně smrtící jako jít do kina na film od Paramountu.

Hideo Kojima je jistě jedním z videoherních vizionářů, jehož hry si můžeme koupit bez rizika, a je jen dobře, že jej většině čtenářů *PSM* není třeba představovat. Jeho *Metal Gear Solid 2* nás na letošní E3 doslova šokoval, a přestože o hře Konami neprozradili větší než malé množství informací, nemohli jsme jinak, než projektu věnovat obálku a osm stránek uvnitř. Základními pilíři tohoto projektu jsou propracovaný příběh, dokonalá atmosféra, neuvěřitelná grafika a revoluční inovace, a tak nám naši slabost jistě odpustíte.

Co se týče zbylých stránek, dočkali jsme se také evropského termínu vydání PlayStation2. Do konce října se ale nudit nebudeme - letos má vyjít téměř 180 her pro PlayStation1 (viz str. 11) a rubriky Blueprint i PrePlay vypadají nadějně. Také nemůžete usnout?

Jan Modrák

Jan Modrák (šéfredaktor)

PSM EXKLUZIVNĚ!



NA OBALCE

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA OBRAŤTE LIST!

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín

OBSAH

ČÍSLO 28
SRPEN 2000







28 MEDAL OF HONOUR: UNDERGROUND



38 TENCHU 2: BIRTH OF THE ASSASSINS



36 FRONT MISSION 3

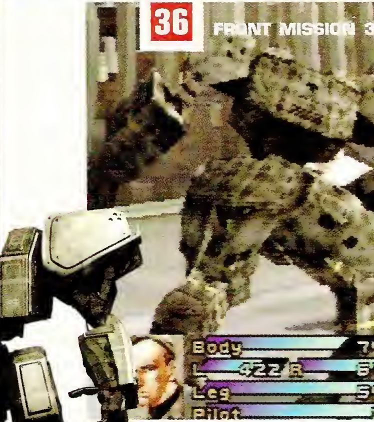


VZHŮRU ZA ZLATEM STRANA 032



30 STAR WARS: DEMOLITION

30 STAR WARS: DEMOLITION





36 FRONT MISSION 3



40 CHASE THE EXPRESS



38 TENCHU 2: BIRTH OF THE ASSASSINS

"Pravděpodobně nejlepší PlayStation2 hra ve vývoji..."

METAL GURU
STRANA 042





PLANY SONY

STO OSMDESÁT! (SKORO)

170 HER PRO PLAYSTATION1 JEŠTĚ DO VÁNOC!

Čtenáři, kteří se strachovali, že se počet her pro PlayStation1 po vydání PlayStation2 sníží, se nemají čeho bát. Sony na nedávné tiskové konferenci, která se konala v rámci E3, oznámili, že se momentálně pracuje na 170 PS1 titulech, které by měly vyjít do Vánoc a dalších 100 pak čeká na počátek příštího roku.

A ani samotná Sony v herních dostizích nijak nezpomaluje. Po nedávném oznámení titulů jako *WipEout Fusion*, *Evo Rally* a *F1 2000*, které chystají pro den vydání PS2, se SCEE právě nyní vytasili s hrami na letošní podzim a zimu pro původní konzolu. Takže po pořádku.

• *Spyro 3: Year Of The Dragon*

Spyro a jeho nerozlučný partner Sparx se vracejí v již třetím pokračování. Tentokrát zlá čarodějnice ukradla v Dragon Worldu hromadu dračích vajec a Spyro je má samozřejmě vrátit zpátky. Bude tu k prozkoumání nějakých 30 světů a také nové minihry, kde si zaboxujete, projedete se na skateboardu a zastřílíte a čekají vás také nová vozidla, mezi nimiž nechybí ponorky, tanky a motorové čluny. *Spyro 3* by měl vyjít letos v listopadu.



Mysleli jste, že je po všem. *This Is Football* se vrací!

• *Grind Session*

Skateboardingové hry zaútočily na PlayStation ve velkém stylu a *Grind Session* od Sony je v této oblasti nejnovějším počinem. U-rampy, rampy, stará auta, buldozery a piknikové stoly, to všechno zpestřuje vaši urputnou cestu za získáním Vans Triple Crown. Jedním z nejhezčích prvků je soutěž, kdy předváděte co nejhustější triky, abyste se dostali na titulní stránky skejťáckých časopisů. Nový soupeř *Tony Hawk's* by se měl objevit v září.

• *This Is Football 2*

Návrat nové fotbalové licence Sony. O její zpracování se postaralo soňácké studio Soho Studios (pilně pracují i na verzi pro PS2) a tvůrci se zaměřili především na umělou inteligenci hráčů, aby hře dodali na realističnosti. Okopčili také ikonový systém série *Total NBA*, a tak by měly být přihrávky a střelba plynulejší než u předchozího titulu. K dispozici dostanete více divizí, nebude chybět první anglická a více lig, jako Světový pohár, Liga mistrů, Pohár UEFA a dětská liga. Výkop *This Is Football 2* se chystá na prosinec.







Aladdin je plný příslibů orientu, zatímco *Grind Session* vzdává poctu *Tony Hawkovi.*

• *Aladdin In Nasira's Revenge*

Na cestě je další disneyovský titul zakletý do 3D adventury, *Aladdin In Nasira's Revenge*. Aladdin se vydává zachránit město Agrabah před Jafarem a jeho zlou čarodějnickou sestrou Nasirou. Jafa byl uzamčen v Netherworldu, ale když se Nasiře podaří dostat své vzácné náramky, dostane se na svobodu a pustí se do ničení města. *Nasira's Revenge* bude vydána letos v říjnu a bude obsahovat oblasti a písničky z filmu.

• *Moto Racer World Tour*

Baví vás závodit na stadionech a kochat se frajerskými lety na uměle vytvořených skocích? Pak vítejte v *Moto Racer World Tour*. Hra nabízí jak motokros, tak závody na dráze a předloží vám japonský okruh Suzuka, ale také legendární závod Isle Of Man TT. Je tu i disciplína volný styl, kde předvádíte šílené skoky a závod v ulicích za plné dopravní špičky. Startuje se letos v říjnu.

• *Crash Bash*

K Vánocům samozřejmě patří *Crash*, a přesto že se místo *Naughty Dog* (kteří se zuřivě vrhli na PS2) dostal do rukou Eurocomu (*40 Winks*), nebude ani letošní zima o hrátky s *Crashem* ochuzena. *Crash Bash* je do arén rozdělená bojová „party" hra, kde si vybíráte jednu z osmi postav z minulých her *Crash* a bojujete s ní v asi 30 disciplínách - dostihy, závodění a samozřejmě skoky. To všechno přijde na řadu v prosinci, kdy se *Crah Bash* dostane do obchodů. ■

A JEŠTĚ MNOHEM VÍCE

JEŠTĚ VÍCE HER NA CESTĚ OD SONY

• Výše uvedené hry se objevily na letošní výstavě E3, SCEE má ale pro regály obchodů v rukávu ještě několik překvapení.

• *WipEout: Special Edition*
Poslední novinka v oblasti závodění na PS1. Těšte se na klasické trasy z prvních dvou her, hi-res engine *Wip3out* a vydání ještě v červenci.

• *Terracon*
Akční adventura plná podiv- ... Picture ... A vypadá zají- ... Vydání v létě.

• ...*m Buddies* ...)
... omilému ... ltiplayeru se ... ostalo reno- ... ace v podobě „kresleného násilí" a „jazyka dospěláků". Náááádhera. Vydání letos v létě.

• *Dragon Valour*
Namco konečně dodávají své akční RPG, kde běží o dědictví.

• *Vib Ribbon*
V příštím čísle! Těšte se!

• *Speed Freaks 2*
Freaks se vracejí a s nimi i motokárové nástrahy. Letos v září.

• *Muppets 2*
Těžko říct, ale možná to bude licence *Muppet Monster Adventure* od Midway. Vyjde v září.

• *F1 2000*
PS1 verze hry, která se momentálně vyvíjí pro PS2. Programují ji Studio 33 a měla by vyjít v říjnu.

• *Junge Book Groove Party*
Taneční hra! V listopadu.

• *Legend Of Dragon*
RPG, které dělá vrásky i *FFVIII*. Vyjde na podzim.

• *Liberogrande 2*
Uctívaná fotbalová hra v první osobě od Namco se vrací v listopadu.

• *Adiboo*
Detaily prozatím neznáme, ale vzpomínáme si na dětský zábavně vzdělávací titul na Macích s názvem *Adiboo*. V listopadu se dozvíme víc.

• *C12*
Teď jedno tajemství! V prosinci by měla vyjít futuristická 3D střílečka - jakási směs *MDK* a *ODT* s několika drsnými zbraněmi.





Motokrosové skopičiny *Moto Racer* a ukázka z *Crash Bash.*

UNDER COVER

HRŮZNÉ DOBRODRUŽSTVÍ V HORÁCH

Mount Aconcagua je se svými 6959 m nejvyšší horou Ameriky a vy máte to štěstí, že na ní přistanete společně s plným letadlem dalších nevinných (a ne až tak nevinných) lidí. V *Aconcagua* bude vaším úkolem dovést ostatní do bezpečí a také zjistit, proč byla na letadlo umístěna bomba. Akce připomíná styl *Resident Evil*, ale obvyklé bandy zombíků tu vystřídají jihoameričtí teroristé. Parádní kousek od SCEi - budeme pečlivě sledovat, kdy dojde k očekávanému evropskému vydání.

ZASE KAIN

Eidos oznámili, že *Legacy Of Kain: Soul River II* bude vydán pro PlayStation2 a neobjeví se, jak bylo původně zamýšleno, na Play Station1. V pokračování se sám Raziel vypraví zpátky časem do Kainovy doby, aby se utkal se svými upířími kumpány a možná i samotným velikánem, pokud se ho Raizelovi podaří najít. Těšte se na temnou hromadu nových ohavů, ať už jsou to lidé, lovci upírů nebo nespojití démoni.



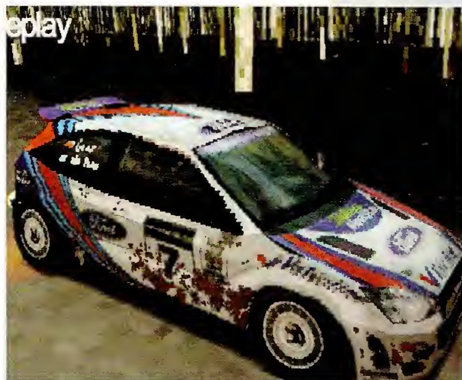
Tohle je ***Jimmy White's 2: Cueball***, zatímco...



Tohle je ***World Championship Snooker***. Skutečně.

OMLUVA

A na konec se omlouváme Virgin Interactive a Codemasters za to, že jsme přehodili obrázky z *World Championship Snooker*, které měly sloužit jako ilustrace k našemu rozhovoru s Jimmy Whitem v minulém čísle. Samozřejmě jsme měli použít obrázky ze hry Whirlwind *Jimmy White's 2: Cueball*. Omlouváme se všem, kterých se to týká. A člověk, který to má na svědomí, byl poslán na „lepší" místo.







Colin McRae říká, že jezdí jen v autech, protože na to, aby mu jeho otec povolil závodit na motorkách, se bál matky.

INTERVIEW

COLIN MCRAE

PSM SI VYJELO NA PROJÍŽĎKU S COLINEM.

V roce 1998 se v upravené stodole ve Warwickshiru chystala parta několika týpků na setkání se závodnickou legendou. Codemasters pracovali na fantastické rallye hře a šiklo by se jim něco odborných rad. Tenkrát jim pomohl Colin McRae a jeho spolujezdec Nicky Grist. A když už našli takovou společnost, nemohlo dlouho trvat, než přijdou s něčím dalším.

PSM: Jak jste se s Nickym podíleli na *Colin McRae 2.0*?

Colin: Ze všeho nejdřív jsme pomáhali vyladit Focus - auto, řízení, prostě všechno. Chtěli jsme, aby se co nejvíce podobal skutečnému vozu, ale vlastně jsme jen zdokonalovali to, co už jsme udělali v první hře. Nicky dodal mnohem více poznámek a některé scény teď obsahují opravdu hodně detailů, které pomáhají závodníkům trasu správně projet - docela si s tím pohrál.

PSM: Jste s touto hrou spokojenější než s tou první? Jsou vidět pokroky, které tvůrci udělali?

Colin: Nepochybně. Už jsem si zahrál pěkný kousek hry a jsou vidět rozdíly, které vyšly z našich podnětů. Není sporu o tom, že se ledacos vylepšilo. Dobře vyšla také Nickova role. Jedná se o složitý systém poznámek k trasám, hodně podobný tomu, který používáme my. Je jasné, že nemůže být tak detailní - jinak byste ho nestíhali sledovat. Dál je tu arkádová část, to je zase něco malinko jiného. Prostě je toho dost.

PSM: Když hrajete a slyšíte Nickův hlas, připadáte si zase jako v autě? Vnímáte při hře, co říká?

Colin: Ano, je to hodně podobné. Samozřejmě že v jistých místech, která dobře znám, neposlouchám, protože to znám nazpaměť. Ale u nových sektorů, které jsem ještě moc nehrál, ho poslouchat prostě musím.

PSM: Myslíte, že by hra mohla pomoct jezdcům a spolujezdcům se trasy naučit?

Colin: Ne, je to příliš obtížné. Není to jako u her, kde se jezdí na okruzích a můžete u všech zatáček přesně naprogramovat gradienty. U rallye hry tohle udělat nelze, protože se trasy rok od roku mění - hodně se na nich jezdí, z okolních lesů

„Nicky dodal mnoh materiálu pro navig poznámky."







na ně padají stromy a podobně. Z tohoto hlediska tedy žádný velký význam nemá. Na druhou stranu se ale můžete seznámit s obecným charakterem závodu. Rychlost navigace a nastavení auta jsou nastavitelná.

PSM: Máte ve hře nebo ve skutečnosti nějaké oblíbené pasáže?

Colin: Jedním z mých oblíbených závodů je Švédsko - na sněhu si užijete víc vzrušujících smyků. Tření mezi pneumatikou a povrchem silnice nikdy nedosáhne 100%, ale nikdy se od ní také na 100% neodlepíte. Znamená to, že prostě musíte začít s manévry už před zatáčkou. Ovládání hry to docela dobře zvládá. Tímhle a motorkami se hodlám víc bavit, až budu v důchodu.

PSM: Motorky jsou vaše velká vášeň. Proč myslíte, že dříve zabalíte závodění?

Colin: Myslím, že je to proto, že je to dost nebezpečné a moje matka kvůli tomu zrovna nejásala. Ehm, ani otec mě nikdy nepodpořil, protože se bál matky.

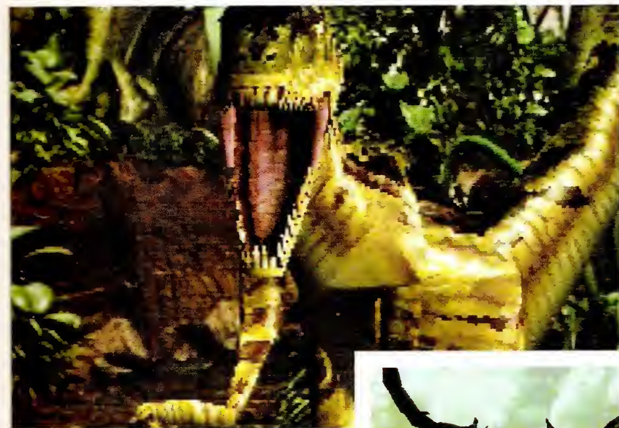
PSM: Jaké je mít vlastní hru a vědět, že ji hraje tolik lidí?

Colin: To jsou dvě různé věci. Neprožívám to bezprostředně, nevidím lidi tu hru hrát, ale poznává mě teď spousta dětí.

PSM: Myslíte, že má hra přínos i pro sport?

Colin: Myslím, že zaujme mladší generaci, která by toho jinak o rallye moc nevěděla. Hra si u nich očividně získala popularitu a doufejme, že natolik, aby si rallye pustili i při přenosech v televizi nebo si přečetli nějaký časopis. To by bylo dobré pro budoucnost tohoto sportu. ■











Střílečka **s dinosaury. *Dino Crisis 2* je na cestě. Prehistorické obludy mohou tentokrát útočit ve skupinách a schovávat se v džungli.**

DINO POKRAČOVÁNÍ

RACHOT V DŽUNGLI

POKRAČOVÁNÍ *DINO CRISIS* SE PLÍŽÍ STÁLE BLÍŽE

Z Capcomu se na cestu vydalo nové stádo strašlivých dinosaurů, kteří se spolčili pod názvem *Dino Crisis 2* a podle rozpisu by měli letos dorazit na PlayStation a příští rok na PlayStation2.

Regina je zpátky uprostřed plazích šarvátek a Shinji Mikame zalovil ve své temné mysli a vynalezl celou řadu nových potvor, abyste měli na co střílet. Poté, co si Regina v první hře prožila všechny ty svízele při likvidaci dinosaurů s genetickou úchylkou, stojí teď proti ní deset nových ras.

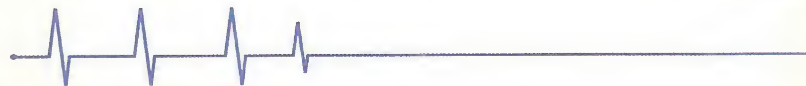
Tentokrát se vše odehrává pod širým nebem, dojde k další biologické katastrofě a Edward City zmizí, aby je nahradila neproniknutelná džungle, obývaná, jak jinak, dravými dinosaury. Regina a její úderné komando lovců dinosaurů se s pomocí experimentálního zařízení pro přesuny v časoprostoru vydají do pralesa, aby našli ty, kdo přežili, a odhalili tajemství zmizelého města. Aby se ubránili proti obrovským ještěrům, kteří mohou útočit ve skupinách, jsou tentokrát vyzbrojeni antidinosauřími zbraněmi a Regina umí střílet ze dvou zbraní najednou. Dostanete také další hratelnou postavu zvláštního agenta Dylana, který je silnější než všichni železní borci dohromady.

Pokaždé, když Regina nebo Dylan zlikvidují jednu potvoru, získáte kredity, za které si můžete pořídit další zbraně, munici a uzdravující balíčky. V minihrách budete bránit jednotlivé členy týmu, honit příšery a brát jim užitečné věci a také vás čekají podvodní dobrodružství, kde budete bojovat s vodními dinosaury. A kromě jiného i žraloky. Pro *Dino Crisis 2* se můžete vypravit v říjnu.

SESTRA BOLEST

A JEJÍ ZAKRVÁCENÝ OPERAČNÍ STŮL

Každý měsíc naše dobrá Sestra proklepává nejkrvavější hry na PlayStation a diagnostikuje újmy, k nimž by došlo, kdyby se úrazy staly ve skutečném životě. A tento měsíc? *Tarzan.*





• PŘÍPAD JEDNA

Diagnóza: Tenhle chlapec utrpěl rozsáhlá zranění orgánů v oblasti hrudníku a krku. Pravděpodobné je závažné poškození srdce a krvácení způsobující kardiální tamponádu. Možné je i roztržení sleziny.

Prognóza: Už samotné poškození srdce by se bez okamžitého chirurgického zákroku s největší pravděpodobností stalo osudným. Pokud by měl přežít, musel by se okamžitě podrobit operaci jater. Poškozená slezina by si vyžádala laparotomii a vynětí.



• PŘÍPAD DVĚ

Diagnóza: Při uchopení dolních končetin by ostré krokodýlí zuby nejen odtrhly nemalé kusy svalové hmoty, ale téměř by oholily nohy na kost. Došlo by k frakturám či rozdrcení kostí. Takovéto hrůzu vzbuzující zranění by také vyústilo v těžký šok.

Prognóza: Hnisavá infekce obnažených kostí by mohla vyústit v zánět kostí. Nejčastější je v takovém případě napadení stafylokokem. Nasnadě by byla částečná či celková amputace spodních končetin...

Ve skutečném životě je Sestra Bolest sestra Carol Channon. Ano, matka naší redaktorky.

UCHO!

EXKLUZIVNÍ DRBY... PRAPODIVNÉ ZVĚSTI... „ŠPINAVÉ POMLUVY...

"Japonští tvůrci Shadysoft se tvrdě pustili do boje s titulem, který by se mohl stát odpovědí na *Pokémon*. V Tokiu, Ósace a na dalších místech se rozpoutala diskuse kolem *PortBest*, v níž hráči hledají, cvičí a bojují s „Přenosnými potvorami". „Ano," říká Miyaki Omato ze Shady, „je to trochu jako *Pokémon*, ale tady máte speciální batoh s malými monitorovými brýlemi, díky nimž nevnímáte nic než *PortBest*!".

V Japonsku si oblibu místních dam získává nový fetišistický časopis *BodyZone Plus!*. V magazínu se objevují záběry nahých playstationových postav při různých sportovních úkonech. Jedna žena nám v Japonsku na ulici řekla: „Gabe Logan vrhá koulí! Solid Snake skáče na trampolíně! A v mém obýváku hraje Duke Nukem stolní tenis - dost dobré!".

Rychlý cheat pro *Resident Evil: Survivor*. Po začátku nové hry přidržte deset vteřin spoušť svojí zbraně a všechny hlavy zombíků budou vypadat jako Pierre Luigi Collina.

A na konec další novinky k příběhu o dvou německých hráčích, Markusu Wolffovi a Klausi Himmlerovi, z minulého čísla, kteří se pokoušeli překonat světový playstationový herní rekord. Markus a Klaus hráli pět týdnů nepřetržitě *Street Fighter EX Plus Alpha* a poslední zprávy naznačují, že byl dohlížející úředník Ken Harmann s největší pravděpodobností snědén.



Resident Evil: Survivor

Pan Drbna



Bond je zpátky **a tentokrát si s sebou vzal i auto. *007 Racing* na PlayStation1.**





BOND NA PLAYSTATION

NE, PANE BONDE, DOUFÁM, ŽE BUDETE ŘÍDIT VY!

NOVÁ BONDOVSKÁ ZÁVODNÍ HRA PLUS DALŠÍ INFO O *TWINE* PRO PS1

The World Is Not Enough dostane na PlayStation1 novou společnost v podobě hry nazvané *007 Racing*. Electronic Arts říkají, že se nová hra vrací ke klasickým honičkám v autech známých z bondovských filmů. Posaďte se za volant Lotusu (*Octopussy*), BMW (*Tomorrow Never Dies*) nebo naprosté jedničky, klasického Aston Martina DB-7, a pusťte se do bitvy se zástupem protivníků důvěrně známých i těch, kteří byli vytvořeni speciálně pro první motoristický titul *007*.

Hra je rozdělena do 15ti odlišných misí, počínaje stíhačkou ve stylu *Driver* a konče vražednými honičkami plnými nádherných explozí. Nečekejte, že se dočkáte jen nepřátel na silnici, vaše neprůstřelná skla přiletí prověřit také těžce ozbrojené helikoptéry. *007 Racing* mají v práci Eutechnyx, tvůrci přehlížené, ale kvalitní hry *Total Drivin'* (8/10), takže se můžeme těšit na hrůzostrašné pády do propastí a opravdu odvážné ovládání. Užijeme si i vynálezů Mr. Q, a tak se díky nejrůznějším smrtonosným hračkám a zbraním stane z každé nedělní vyjížďky pěkná řež. Nejšťavnatějším drbem je zařazení volby multiplayer, takže teď můžete svádět bitky Bond proti Bondovi a zlosyn proti zlosynovi.

Po nešťastné *Tomorrow Never Dies* přinášíme dobré zprávy o tom, že *TWINE* zaznamená velké vylepšení, především v oblasti zaměřování nepřátel. V původní hře vám radost z toho, že jste se stali Bondem kazila skutečnost, že se 007 z deseti kroků netrefí do vrat stodoly. *TWINE* na PS1 bude zredukovanou verzí hry pro PS2 s jasnou grafikou a efektní pyrotechnikou a díky pohledu z první osoby bude zaměření nepřátel snadné. Režim multiplayer a vylepšená umělá inteligence slibuje dosáhnout až na hranice možností PS1. *007 Racing* i *TWINE* můžeme očekávat na podzim... ■

RETRO LIMBO

ARKÁDOVÉ NEBE ČI SNAD COIN-OPOVÉ PEKLO? TENTO MĚSÍC: *PHOENIX*

PROČ MÁM RÁD *PHOENIX*

Když začalo do coin-opu *Phoenix* padat stříbro, byla to vždycky chvíle velkých očekávání. Rychle pak následovaly ječivé a vřeštivé zvukové efekty, jako by vám pták-neštěstí vyklovával duši z těla a hráč se vydal na sestup do neblahých hitchcockovských snů, které měly symb... Ne! Takhle ne. *Phoenix* byla složitou variantou *Space Invaders*, jejíž nezmírající popularita vedla až k tomu, že se usídlila v nejrůznějších bufetech, kde jí mohlo konkurovat jedině staré známé ovoce. V těch krátkých chvílích, než se k vám dostala objednaná bašta, jste se mohli oddávat opravdu hrozivé hře. Nepřirozený pohyb ptáků (špatná animace dost pomohla) a nefér hratelnost (ptáci vylétli z obrazovky a pak vás probodli zezadu) a dusná atmosféra bufáče vám častokrát daly pořádně zabrat. Od té doby uplynulo 16 let a nikdo se nepokusil o nové využití jejího potenciálu. Miluju Phoenix!

Mark Donald



PROČ NEMÁM RÁD *PHOENIX*

Kterého pomateného ochlastu v Taito mohlo napadnout předělat *Space Invaders* a dát do ní ptáky? Malí ptáci, velcí ptáci, vejce a velká matka přechovávající v útrobách ptačí příšeru. Hlavním problémem *Phoenixu* bylo, že bylo i přes frenetický děj a) nemožné ji dokončit a b) byla hrozně, hrozně hloupá. Čtyři úrovně v konstantním prostředí, kde se po každém kole zvyšovala rychlost, až už vaše oči nedokázaly dost rychle reagovat. Snažit se ptáky poškodit nemělo cenu, protože se to na jejich letu stejně neprojevilo. Krom toho, když chcete střílet po ptácích, kupte si brokovnici a vyražte do polí. Dejte pokoj s hrami z automatů, posbírejte drobáky a kupte si za svůj hazardní výdělek radši lístek do kina. *Phoenix*? Hnus!

Dan Mayers

Verdikt: Sorry Marku, nostalgie 80. let *Phoenix* znovu neoživí.

LOADING



Tony Mott je šéfredaktor světově nejuznávanějšího multiformátového herního magazínu *Edge*.

TEST BUDOUCNOSTI

HESLEM DNE JE „REALITA", ALE JE TO TO PRAVÉ?

Nové videoherní technologie s sebou přináší různé výhody, počínaje Dolby kompatibilním audio a konče přehráváním DVD. PlayStation2 se může pochlubit oběma těmito prvky, avšak nejzřetelnější a na první pohled viditelné výhody tohoto hardwaru jsou čistě vizuální a předkládají očím hráčů takové zážitky jako *GT2000*, jejíž estetické kvality se zase o kousek posunuly směrem ke svatému grálu každého vývojáře, který se kdy posadil za pracovní stanici: realismu.

Nemůžete jim nic vyčítat. Posledních asi deset let byl Hollywood posedlý techniky, kteří zvládali počítačovou grafiku. Kreslili objekty, na jejichž vzezření se v konečném záběru ve filmu nepozná, že nejde o skutečnou věc. Videoherní tvůrci používající méně technologií měli stejný konečný cíl. Co se ale stane, když se snahy kopírovat realitu dostanou na první místo? Když se spousty věcí do hry dostanou jen kvůli autenticitě a ne proto, aby vznikla další vrstva zábavy?

Videohry jsou ve své základní podstatě zábavou pro volný čas. A to je důvodem, proč takové hry, jako je *Driving Emotion Type-S* pro PS2 od jednoho japonského tvůrce, selhávají téměř od chvíle, kdy je začnete hrát. Její tvůrci Squaresoft se snažili člověku sedícímu doma v křesle, který nemá ani volant, ani pedály a řadící páku, ale jen joystick Dual Shock 2, předložit všechny nuance profesionálního závodění. Zážitky z této hry se pak nápadně podobají tomu, kdybyste měli postavit model Eifelovy věže v kuchyňských „chňapkách".

Pro tvůrce, kteří mají k dispozici takové možnosti, určitě není snadné určit hranici, za kterou nemohou. Ale snažte se, pánové. My čekáme a chceme se bavit. ■

PREVIEW



Po *Eternal Ring* přichází od From Software *One Fourth*.



ONE FOURTH

FROM SOFTWARE / ZIMA 2000

One Fourth, 3D akční RPG s naprosto úchvatným příběhem, je další PS2 monstrózitou od tvůrců *Eternal Ring*. Osm hratelných postav vyniká buďto v boji, nebo kouzlech, přičemž titul se vztahuje ke skutečnosti, že ovládáte skupinu čtyř lidí. Díky elegantně propracovanému ovládacímu systému můžete jedním útočit, s ostatními zaujmout nějaké pozice a pak pouhým stisknutím jednoho tlačítka přeskočit na jinou postavičku. Postavy, které přímo neovládáte, se řídí AI a podporují vás činností, jež můžete dle přání upravit a nastavit.

První tituly od From pro PS2 působily jako šité horkou jehlou, a tak doufejme, že na *One Fourth* si nechají dostatek času, aby hra byla úspěšnější.



Líbí se vám kart racing? A vetřelci? A vajíčka? Pak se vám bude určitě líbit tahle hra.



TAIMU BOKAN GO! GO!

BANDAI / LÉTO 2000

Pokud vám připadá jméno Bandai povědomé, pak asi proto, že to jsou mistři reklamy a obchodu: jejich trojúhelníkové 'A' jste jistě viděli na nejednom reklamním zboží. Jejich nová hra, kart racer *Taimu Bokan Go! Go!* je založen na oblíbeném animovaném seriálu, byť zaměřeném převážnou většinou na mladší publikum. Vybíráte si ze 14 týmů, což trochu připomíná *Wacky Race*, kdy se na roštu sejde sedm kladných postav a sedm záporných. Tedy další přírůstek do žánru zvaného kart racing, pochopitelně s nezbytnými „šílenými" power-upy a barvitými okruhy, přičemž League Mode umožňuje sbírat body, které lze pak vyměnit za vyladění motoru nebo lepší řízení. A hra vůbec nevypadá špatně, ovšem položme si otázku, zda žánr není už tak dost nabitý konkurencí.

ORIENT EXPRESS

NOVÉ RPG OD NAMCO

NA MISI

NAMCO SE CHYSTÁ VYDAT *TALES OF ETERNIA*

V Japonsku platí nepsané pravidlo, že nezáleží na tom, jak dobrá ta či ona firma je nebo snad kolik her prodá - aby byla brána vážně jako seriózní softwarová firma, musí udělat nějaká vlastní erpégéčka. Smutné, ale je to tak. A tak Capcom má svůj *Breath Of Fire*, Konami *Suikoden*, a dokonce i Namco - arkádový král stojící v pozadí takových titulů jako *Tekken* nebo *Ridge Racer* - má poněkud méně známou řadu her *Tales*, která odstartovala s titulem *Tales Of Phantasia* na SNES.

A nyní jsou zpátky s pokračováním *Tales Of Eternia*, které sleduje tutéž základní formuli bohatě detailně propracované 2D grafiky, kombinace skvělých prostředí a totálně šílených bitev, v nichž (podobně jako v *One Fourth* nahoře) ovládáte jednu postavu, zatímco zbytek jedná podle AI programu, který jim nadefinujete.

Hra má šest hlavních postav. Rid Hershell je osmnáctiletý lovec a bojovník, který je vůdcem tlupy, a jeho partnerkou je sedmnáctiletá Farrah Oersted. Mozkem celé operace je Keel Zeibel, student magie, jemuž občas pomůže pirátka jménem Chat a kupec Fomalhaut. Poslední, ovšem jednou z vůbec nejzajímavějších postav je Melody, která má roztomilé zvířátko jménem Quickie, jež prý dokáže používat i jako zbraň v bitvě.

Ve hře rovněž vystupují stvoření jménem Klemells, což jsou duchové přebývající v krystalech a údajně se podobají Guardian Forces ve *Final Fantasy*. Keel Zeibel má moc usměrňovat energii z krystalů, což má za následek magická kouzla. Na druhé straně z toho, co jsme zatím viděli - Ifreet, Undine, Sylph - nelze říct, že by šlo zrovna o revoluční magický systém.

Ve světlejších momentech je *Eternia* obdařena mentalitou silných miniher. Ať už to je rafting na peřejích, plážový volejbal nebo jen obyčejná hra na schovávanou, vše kouzelně obohatí jinak pasivní události.

V Japonsku by se *Tales Of Eternia* měla objevit koncem tohoto roku. Dosud jsme nenarazili na žádné zprávy o eventuálním překladu, ale můžeme doufat.







Království, v němž se odehrává namcovská *Tales Of Eternia*. Obrovská fronta na březnové Tokyo Game Show signalizuje, že tohle asi bude velká událost.

NOVÉ TITULY

TALE OF BELL
(CAPCOM)

Jak dlouho budeme muset čekat, než se tohoto druhu CCG her dočkáme i na Západě? *Tale Of Bells* se hraje podobně jako RPG, ovšem bitvy jsou zde nahrazeny karetními zápasy podobnými těm z *FFVIII*. Cílem je zvítězit anebo sesbírat karty s ohněm, ledem a dřevem, přičemž ty nejvzácnější mají skrytí protivníci. V hledání sedmi zlatých zvonů, které někdo zcizil z Nebe, vám pomůže několik legendárních postav z japonského folkloru (například Momotaro, chlapec z broskve). ■

A cenu za nejlepší hru, v níž vystupuje chlapec z broskve, získává...

AQUARIAN EIJI: TOKYO WARS
(ESP)

Tokio opět dostálo své reputaci města, jež jako magnet přitahuje monstra, a tentokrát bylo vystaveno útokům vetřelců z jiné galaxie. No a koho byste vyslali se vypořádat s takovou agresí? Přece tým hezkých dívek obdařených psychickými silami. Originální je to, že hra přes Multi Tap podporuje až pět hráčů, takže každý z vás si může 'zahrát s' onou hezkou školačkou vašich snů. Lsti, telekineze a upravování délky sukní - to vše zde najdete. ■

Školačky, monstra, telekineze, krátké sukně... tohle není žádný Kansas, vole.

HARVEST MOON
(NATSUME)

Harvest Moon je playstationové pokračování kultovního hitu pro SNES a Game Boye. V zásadě to je zemědělský simulátor, kde musíte dojit krávy, pást ovce, krmit drůbež a sklízet úrodu ze svých dobře zavlažovaných polí. Rovněž je zde vágní příběh, byť to může znít poněkud bizarně, nicméně velice jednoduchá a přitažlivá strategie se ukazuje být velice návykovým zážitkem. Navíc nemusíte vstávat ve 4 hodiny ráno, abyste si hru mohli zahrát a v neposlední řadě zůstanete ušetřeni oné vůně domova. ■

Už máte plné zuby školaček, monster, krátkých sukní atd.? Zkuste krávy.

JAPAN CHARTS

TOP 5 - PRODEJ

1. Breath of Fire IV (Capcom)
2. Space Battleship Yamato: Soldiers of Love (Bandai)
3. Fever 2 Sankyo: Official Pachinko Simulation (ICS)
4. Brave Saga 2 (Takara)
5. EverGrace (PS2) (From Software)

TOP 5 - NEJOČEKAVANĚJŠÍ

1. Final Fantasy IX (Square)
2. Dragon Quest VII (Enix)
3. Final Fantasy X (PS2) (Square)
4. Onimusha: The Demon Warrior (PS2) (Capcom)
5. Tales Of Eternia (Namco)

TOP 5 - NEJOBLÍBENĚJŠÍ

1. Vagrant Story (Square)
2. Breath of Fire IV (Capcom)
3. Tekken Tag Tournament (PS2) (Namco)
4. Ridge Racer V (PS2) (Namco)
5. Kessen (PS2) (Koei)

Tajemný herní agent Ninja X obchází tokijské ulice, sužován hladem po polygonech.

OTAKU YOUTH

KLID PŘED BOUŘÍ

Pauza před letním náporem zde byla celkem poklidným obdobím, kdy všechny oči byly upřeny směrem na Západ a většina ze zpráv týkajících se japonských her se poprvé objevila právě v USA. Aby toho nebylo málo, tak Square potvrdilo, že jejich kinematografický *The Bouncer* se objeví ve Státech mnohem dříve, než se dostane na japonský trh (i když se všemi těmi řečmi o špatném naplánování a odchodu klíčových lidí z projektu by asi nikoho tady nepřekvapilo, kdyby to celé mělo zdržení).

Jak jistě víte, Hideo Kojima měl taky pěkně napilno, protože kromě designu se musel zabývat i propagací. Člověk, jenž stojí za *MGS1* a *MGS2*, *Policenauts* a *Snatcher* (a taky nezapomínejme na *Tokimeki Memorial*, což je milostný simulátor...), se hluboce, velice filozoficky rozpovídal o charakteru lidské podstaty v interview s týdeníkem *Famitsu*. Naštěstí v našem interview hovoří o nových zbraních, postavách a detailech děje z *Metal Gear Solid 2*. A to jste si mysleli, že o něco přicházíte, když nemůžete ... japonské časopi... sezóna. ■

NINA WILLIAMS
TEKKEN 2

AKIHABARA WATCH

PO ULICÍCH TOKIA SE PLÍŽÍ NINJA X A SBÍRÁ NEJNOVĚJŠÍ INFORMACE PRO PSMSANA ...

Enix oficiálně oznámil, že *Dragon Quest VII: Soldiers From Eden* vyjde na dvou CD 26. srpna. Uvážíme-li, že teď má zpoždění už několik let, je od Enixu trochu optimistické odstartovat reklamní kampaň v televizi už v červnu. Zároveň se objevila novinka od Square, že japonské vydání *FFIX* nebude 19. července, ale už 7. Takže teď už je vlastně venku.

Cenu za nejžádanější hru za tento měsíc získalo Bandai za přídavný disk ke *Gundam*, nazvaný *Giren's Ambition - Genealogy Of Zion Capture Instruction Book*. Titul lehce porazil *Opinion Tuning Car Battle Spark* od MTO, ale pořád ještě nemá na *Yellow Monkey Trance Mission*, což je VJ remix.

Tichomořští hackeři opět udeřili, i když tentokrát ne Láskou. Na pecéčkových emulátorech se právě šíří *The King Of Fighters 2000 - Pretty Girls Stripping Street Fighter*, neoficiální, vysoce ilegální a nevyhnutelně sprostá bojovka, kde jsou 'nahoře bez' verze Chun Li, Morrigan, Mai, R. Miky a další kočky.

Konami oznámilo, že jejich erpégéčková řada míří na PlayStation2, přičemž jako první se v roce 2001 na nové konzoli objeví *Suikoden 3*.

POUZE V JAPONSKU

HAPPY...
(MEDIA W...

Chtěli byste se... poklady, zkou... té ostrovy a b... No, možná vá... pouze Japonci... jak tohle všech... chou, o samot... *Salvage* je úda... adventura: zk... lodi, sbíráte p... vyměňuje za l... k potápění. Al... tuální holky. D... tmě... ■

FILMOVÁ LICENCE

TRABLE S MUMIÍ

KONAMI VYPOUŠTĚJÍ *THE MUMMY*



Na povrch začínají prosakovat detaily o nové filmové licenci Konami s názvem *The Mummy*. Je samozřejmě inspirována svou filmovou předlohou a vy dostanete na starost hrdinu Ricka O'Connella na jeho průzkumné cestě po starodávném městě Humanaupatra.

Bude to adventura ve třetí osobě podobně jako série *Tomb Raider*, takže se můžete těšit na spousty plošin a hlavolamů a také na uzdravovací příděly. Ve hře se objeví mnozí nepřátelé z filmů, jako například hejna kobylek a proslulí skarabeové, takže doufejte, že si s sebou Rick vzal list z Lařina deníčku a zabalí si všechny nezbytné předměty.

Jedním z nejzajímavějších prvků v celé hře je to, že postavy reagují na okolní prostředí a události, což zní jako perfektní předpoklad pro hru se silným příběhem. A uvidíme některé vypjaté momenty z filmu? Doufejme. Tedy, film nebyl až tak docela bombastický, ale tento titul se snaží o napodobení filmové atmosféry, takže držme palce.

Sami vidíte, že na grafice se tvrdě pracuje a nebudou chybět ani světelné efekty dokreslující atmosféru, filmové exploze a skvěle zpracované postavy. Konami chystá vydání na říjen, a pokud se tvůrci Rebellion zhostí úkolu se ctí, mohli byste se do *The Mummy* pustit už letos na dušičky. Brzy se o ní a dalších licencích Konami dozvíte víc.

„Ve hře se objeví i hejna kobylek a proslulí skarabeové."







Indiana Jones plus Lara plus spousty zabandážovaných příšer. Hrdina Rick O'Commel musí hodně, hodně hluboko.

Rakeťák se vrací v jedné z her vytvořených podle filmové licence. Je to závodní hra? Nebo střílečka? Hmmm, vlastně od každého trochu.





DALŠÍ PŘÍBĚH HRAČEK

HVĚZDNÉ KOMANDO

BRZY VYJDE *BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND*

Buzz Rakeťák se řítí zpátky na PlayStation, a to v 3D adventuře od Activision s názvem *Buzz Lightyear Of Star Command*. Hru vytvořili v disneyovské licenci Traveller's Tales a vychází z nové Buzzovy animované série, která se momentálně dokončuje ve Spojených státech a brzy by se měla dostat na obrazovky.

Hra by měla být jakýmsi křížencem závodní hry a arkádové střílečky odehrávají se v sedmi 3D světech a neměly by chybět Trade World, Magmar, Gargantua, Canis Lunis a Planet Z. V každé ze 14 úrovní se vesmírný ranger Buzz vypraví na cestu proti zlému vládci Zúrgovi. Nejprve musíte dojet k bitevní aréně, a to v rozmanitých vesmírných vozítkách, jako jsou jetpacky, hoverboardy a jetbiky, přičemž střílíte na protivníky z plazmových a bleskových zbraní. Bossy představují jednotlivé postavy z filmu, jako Torque, XL, Warp Darkmatter a samozřejmě i samotný Zurg.

Až dokončíte závod, hra se přemění v arkádovou střílečku, a než úroveň opustíte, musíte se s nepřítelem utkat tváří v tvář. Naštěstí tu má Buzz všechny kamarády, kteří mu mohou pomoci. A tak to jde zase do nekonečna. Do obchodů by se hra *Buzz Lightyear Of Star Command* měla dostat někdy na podzim.





DUKE NUKEM V NOVÉ HŘE

NUKLEÁRNÍ HRAČIČKA

VÝŘEČNÝ PAN NUKEM JE ZPÁTKY. PŘIVÍTEJTE SE



Frajerský svůdce nebo uslintaný misogyn? Ať už si o Dukeovi myslíte cokoliv, on sám se vrací na PlayStation v nové hře od Infogrames *Planet Of The Babes* a tentokrát je jeho úkolem zachránit ženy. Kriste pane.

Ve hře, kterou vyvinuli nSpace, se k Dukeovi dostaví delegace hnutí Unified Babe Resistance, která se za ním vypravila z daleké budoucnosti. Duke se přirozeně nenechá dlouho přemlouvat a za chvíli už vyráží, aby do nepřátel napumpoval plazmu ze svých zbraní. Hra bude mít stejně jako původní *Duke Nukem 3D* podobu střílečky v první osobě, ale nevýrazné pixely nahradí ostrá polygonová grafika. Dukeovy skalní fanoušky určitě potěší, že vřeštící poldové dostanou nový vzhled - objeví se v podobě zmutovaných goril, šimpanzů a orangutanů a všechno tak nabude poněkud opičáckého přídechu.

Vy budete mít k dispozici tradiční výběr zbraní, zahrnující i několik nových doplňků Dukeova arzenálu, jako je Flamethrower a Golden Desert Eagle. Krom toho byl do hry zabudován nový samoozdravný systém, kdy Duke ztrácí a nabývá sílu podle toho, co zrovna dělá. Můžete si to představit takhle: „Tak, kočko, chodíš sem často?" MLASK HO! Tohle vás stálo aspoň 50% zdraví.

nSpace stáli také za posledním dukeovským titulem *A Time To Kill*, takže se zřejmě máme na co těšit. *Planet Of The Babes* by měla vyjít v září a vy se brzy můžete těšit na velkou recenzi.

„Duke za chvíli vyráží, aby do nepřátel napumpoval plazmu ze svých zbraní."



„Tys mi to vylil!?" Duke vytáhne svou pověstnou zbraň Golden Desert Eagle.









Planef Of The Babes **je plná velkých bossů, takže není moudré vyplýtvat všechnu munici na malé nepřátele.**

HRA O KNIZE DŽUNGLÍ

MAUGLÍ A BALÚ NA PS1

JUNGLE BOOK GROOVE PARTY VYJDE S DANCE MAT

Mauglí a Balú si to rázují na PlayStation, a to v nové hře *Jungle Book Groove Party*. Tu sice vydává SCEE, ovšem vývoj obstarává Ubi Soft a bude se prodávat s Dance Mat (taneční deskou), kterou rovněž vyvinuli u Ubi Softu, přičemž to bude první zařízení svého druhu, jež se dostane na evropský trh.

Hra kopíruje děj disneyovské klasiky z roku 1967 a má devět klíčových scén na Mauglího cestě zpět do vesnice. Ve hře najdete všechny postavy z filmu, a to včetně černého pantera Baghíry, funky medvěda Balúa, Louie, krále opičáků, a taky ohavného tygra Šír Kána.

Díky podložce, která je podobná ovladači k *Dance Dance Revolution*, se do hry zapojíte i pohybově a společně s Mauglím budete hopsat na melodie z filmu - *Bare Necessities, I* Wanna Be Like You. Tedy vlastně takové *Bust-A-Groove* v džungli. Hrát můžete hned ve čtyřech režimech, přičemž akční režim pro dva hráče umožňuje ke konzole připojit dvě podložky a v posledním režimu se dokonce budete moct učit slova písniček. Ale bohužel anglicky, pokud to tedy někdo nepřeloží. *Jungle Book Groove Party* vyjde v listopadu.

Pořádná party v džungli s DJ Mauglím a tlustým rapperem MC Balúem.





SCREEN TEST

NA DVEŘE KLEPE DR. HOLLYWOOD. OTEVŘETE MU NĚKDO.

9. Micro Machines

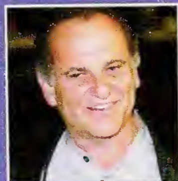
„Malý svět, v němž jde o hodně"
Režie: **John Lasseter (*Příběh hraček*)**

DĚJ:
V budoucnosti dovede tak trochu praštěný Dr. Minimizer k dokonalosti techniku miniaturizace (něco jako ve *Fantastic Voyage*). Minimizer je architekt Microtournamentu - každoroční loterie trestu/zábavy - kde je vybráno pět notorických porušovatelů dopravních předpisů a zmenšeno tak, aby se vešli do šílené série automobilových závodů, která se koná v obyčejných domácnostech. Zde si závodníci musejí vybrat vůz, přičemž každé auto má své specifické vlastnosti, a musejí závodit jednak mezi sebou, jednak proti závodnímu esu - robotu jménem Alan Titan, jehož sestrojil sám Minimizer. Ale je to všechno jenom legrace, nebo to má nějaké zlovolné podtóny? No...

STYL:
Je to něco mezi *Bouřlivými dny* a *Tronem*.

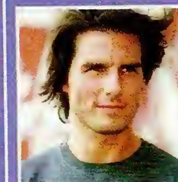
ZELENÁ NEBO VÝVOJÁŘSKÉ PEKLO?
Znáte to - pro děti? Můžete se ofrňovat, může vám to připadat jako hodně blbý nápad, ale pomyslete na film *MravenecZ*. Nebo *Život brouka*. Nebo *Příběh hraček*. Nějaké dobré prostředí, pár zvláštních efektů, hodit tam pár slavných jmen... dobrá, dobrá, tak snad komiksový seriál. ■

OBSAZENÍ


▲ Dr. Minimizer - Joe Pesci


▲ Hlavní Minimizerovo závodní eso - Antonio Banderas


▲ Woody Allen


▲ Závodník - Tom Cruise


▲ Závodník - Gary Coleman z *Different Strokes*





Šílené honičky aut, praštěný vědátor zneužívající svého génia a Gary Coleman.

ZPRAVY O NOVÉM DRIVER 2

SPOUSTA FÍZLŮ

DRIVER 2 SE BLÍŽÍ DO ROVINKY

Máme tu čest vám oznámit, že *Driver 2* přichází v plné síle. Stylovost původní verze zůstala zachována, ale nové rysy slibují, že pokračování bude ještě silnější.

Měli jsme možnost vyzkoušet si úroveň v kubánské Havaně a hodně nás překvapilo, jaký rozdíl je v jízdě na křivolakých ulicích. Ne snad že by nám nějak v původním *Driverovi* chyběly, nicméně v druhém díle jsou tím, čeho si všimnete na první pohled - navíc městské uličky znenadání přecházejí ve venkovské a jízda skrz pole a lesy je příjemnou změnou. A co jiného upoutalo naše vycvičené oči? Velká hustota provozu a nutnost jezdit tak, jak jezdí slalom ožralové.

Ale co auta? Při našem posledním setkání byly vozy z *D2* ještě pouhé kostry. Nyní mají už o 30% polygonů víc než v původní hře a vypadají hodně vábně. Tanner může používat své nohy, a tak jsme si mohli města i projít, sem tam šlohnout nějaký ten autobus, ambulanci, chevrolet, cadillac nebo pořádně dlouhého lincolna. Prostě třída.

Šéf Reflections Martin Edmonson nám prozradil, že ve hře budou úplně nové minihry, které budou hratelné v toužebně očekávaném režimu rozdělené obrazovky pro dva hráče. Bohužel, klasickou kampaň v režimu dvou hráčů hrát nelze, ale člověk zase nemůže mít všechno. Co se týče misí, děje a postav, o nich píšeme v našem článku v *PSM*24, navíc se už můžete těšit na další zprávy a reportáže (včetně preplay, které přineseme hned v příštím čísle). Hru vydají Infogrames v listopadu letošního roku.. ■



Auta mají o 30% polygonů více než ty v původní hře a vypadají pěkně šťavnatě. A pokud vám to nestačí, vězte, že z auta můžete i vystoupit.





Do zatáčky: *Driver 2* má křivolaké ulice, zákeřné aleje, a dokonce můžete vypadnout z města do krajiny. Co takhle nedělní vyjížďka?

KDO VYHRAL V PSM 26?



10x MediEvil 2
Takže - odpověď na otázku, který z nabídnutých letopočtů spadá do viktoriánské doby, nebyla zas takovým oříškem, jak jsme si mysleli, i když nám tentokrát napsalo podstatně více žen a dívek než jindy. Asi jim je dějepis bližší. Tedy - královna Viktorie vládla ve Velké Británii a Irsku v letech 1837 až 1910, takže správná odpověď je b) 1880. Někteří z vás to možná poznali také z videa na jednom z našich CD, kde se velmi blízké datum objevilo, ale účel světí prostředky. Zde je deset šťastlivců:

- ✓ Daniela Blumajerová, Val. Mez.
- ✓ Daniela Burešová, Cheb
- ✓ Radek Polan, Ševětín
- ✓ Karel Vraník, Hradec Králové
- ✓ Marek Štůrala, Dalovice
- ✓ Jaroslav Přikryl, Kroměříž
- ✓ Jaroslav Vaník, Rokycany
- ✓ Nikola Filková, Mar. Lázně
- ✓ Hanslík Jiří, Vítkov
- ✓ Petr Štencl, Ostrava

5x Railroad Tycoon 2
Vydavatelem hry je samozřejmě Take2 a i písničky a filmy se slovem „vlak" v názvu vám nedělaly problémy. Pět výherců:

- ✓ Daniel Kardáš, Bernartice
- ✓ Tomáš Smejkal, Česká Kamenice
- ✓ Vilém Staněk, Pihel
- ✓ Věra Halířová, Ústí nad Labem
- ✓ Pavel Staněk, Znojmo

SOUTĚŽ PSM
Art Consulting
Šantrochova 16
162 00 Praha 6









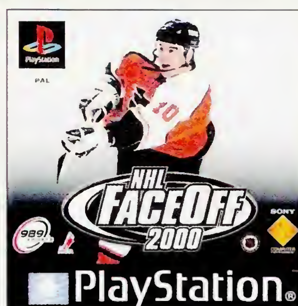
















Tyto a mnoho dalších her pro PlayStation dostanete u těchto dealerů:

○ Praha 1, **Bonton-Land** (palác Koruna), Václavské nám. 1, tel. 02/24226237
△ Praha 2, **JRC,** nám. I. P. Pavlova 3, tel. 02/24942507
X Brno-Modřice, **PlayStation Club Olympia,** U Dálnice 744, tel. 05/47216930

□ Brno, **Elvia Pro,** Roosveltova 1, tel. 05/42221380 ○ Brno, **JRC,** Běhounská 7, tel. 05/42221260 △ České Budějovice, **Elcom,** areál PVT, Žižkova 1, tel. 038/7747434 X Hradec Králové, **Elvia Pro,** Tř. Karla IV. 663, tel. 049/5514762 □ Jihlava, **Viki s.r.o.,** Palackého 44, tel. 066/7310799 X Karlovy Vary, **JRC,** Nám. Dr. M. Horákové 16, tel. 0603 213089 ○ Kolín, **Antonín Kořínek - elektro,** Kutnohorská 43, tel. 0321/21922 △ Liberec, **Elcom, s.r.o.,** Železná 12, tel. 048/5109610 X Litoměřice, **NPB elektronic - CORSO,** Mírové nám. 158, tel. 0416/737174 □ Lysá nad Labem, **TV-Video centrum,** Husovo nám. 172, tel. 0325/514890 ○ Mladá Boleslav, **Elvia Pro,** V. Klementa 467, tel. 0326/25543 △ Mladá Boleslav, **R+R Planeo,** Krátká 1301/2, tel. 0326/733673 X Most, **CENTRON expert,** nám. V. Mostecké stávky 3, tel. 035/42376 □ Most, **K + B Multi Media expert,** Chomutovská ul., tel. 035/6100051 ○ Nové Město nad Metují, **Elcom, s.r.o.,** Vratislavovo nám. 100, tel. 0616/618755 △ Olomouc, **BAZO,** Tř. Svobody 21, tel. 068/5224773 X Olomouc, **Elcom, s.r.o.,** Horní nám. 13, tel. 068/5222435 □ Olomouc, **Promarket,** Tř. 8. května 20, tel. 068/5227153 ○ Olomouc, **Promarket,** Palackého 13, tel. 068/5228580 △ Ostrava, **Elcom, s.r.o.,** 28. října 41, tel. 069/6111811 X Ostrava, **JRC,** OD Galerie, Zámecká 20, tel. 069/6111912 □ Ostrava-Hrabová, **Euro Can Morava,** Místecká 258, tel. 069/6706244 ○ Ostrava-Poruba, **Elvia,** Hlavní třída 1017, tel. 069/6910317 △ Pardubice, **Elcom, s.r.o.,** Tř. 17. listopadu 11/221, tel. 040/6614365 X Plzeň, **Elcom, s.r.o.,** Americká 21/Jungmannova, tel. 019/7224100 □ Poděbrady, **Europe Technic,** nám. Jiřího z Poděbrad 4, tel. 0324/2595 ○ Poděbrady, **Jokr,** Jiráskova 170/III, tel. 0324/5770 △ Praha 1, **CENTRON expert,** Nekázanka 19, tel. 02/22243207 X Praha 1, **Europe Technic,** Na Poříčí 50, tel. 02/2324263 □ Praha 1, **Europe Technic,** Revoluční 2, tel. 02/81917230 ○ Praha 1, **Europe Technic Myslbek,** Na Příkopě 19, tel. 02/24236809 △ Praha 1, **JRC,** Vladislavova 24, tel. 02/24948511 X Praha 2, **Elvia Pro,** Karlovo nám. 19, tel. 02/24910617 □ Praha 2, **Elvia Pro,** Vinohradská 50, tel. 02/24233125 ○ Praha 4, **Elvia Pro,** metro Budějovická, Olbrachtova 1929, tel. 02/61074172 △ Praha 5, **Datart Zličín,** Skandinávská 1, tel. 02/26511933 X Praha 6, **CENTRON expert,** Dejvická 8, tel. 02/3124951 □ Praha 6, **Europe Technic,** Evropská 49, tel. 02/361172 ○ Praha 8, **CPT Praha,** U Pekařky 1, tel. 02/83842120 △ Praha 9, **Electrocity Centrum Černý Most,** Chlumecká ul., tel. 02/81917230 X Praha 9, **Elvia Pro,** Poděbradská 51, tel. 02/81864040 □ Praha 9, **FAST,** Poděbradská 61a, tel. 02/66610471 ○ Praha 10, **Europe Technic,** Benešovská 42, tel. 02/72742341 △ Prostějov, **BAZO,** Kostelecká 2, tel. 0508/331350 X Tábor, **Ellex GK,** Křižíkovo nám. 869, tel. 0361/255174 □ Ústí nad Orlicí, **Elektro FRANC,** T. G. Masaryka 122, tel. 0465/525515 ○ Zlín, **HP Tronic,** Školní 3054, tel. 067/33704 △ Zlín, **JRC,** OD Prior, Masarykovo nám. 6, tel. 067/7211469/l. 218 X Žďár nad Sázavou, **Elcom, s.r.o.,** Nám. republiky 63, tel. 0616/22948



NEPODCEŇUJ SÍLU PLAYSTATION

www.playstation-europe.com
www.sony.cz

SPRŠKA FAKTŮ

Vydavatel: Eidos
Vývojář: Attention To Detail
Vydání: srpen
Formát: PlayStation1







Nemusí být snadné závodit, když máte jednu nohu o půl metru kratší. Ale snaha byla.

Text: **Steve Owen** Fotografie: **Corbis**

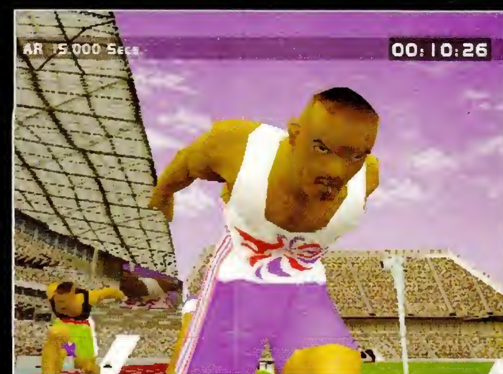
VZHŮRU PRO ZLATO

CHCETE-LI VYHRÁT LETOŠNÍ LETNÍ OLYMPIJSKÉ HRY, BUDETE MUSET CELÉ DNY TRÉNOVAT, JÍST ZDRAVOU STRAVU A CHODIT BRZO SPÁT. NEBO MŮŽETE ZŮSTAT DOMA A BUŠIT DO JOYPADU SE *SYDNEY 2000*.

Pohovkoví atleti na celém světě odpočítávají dny zbývající do zahájení letošní olympiády v Sydney 15. září. Pokud se i vám zamlouvá sedavý způsob života a přesto byste si chtěli vychutnat „ducha" her, určitě se vrhnete na srpnové vydání oficiální licence *Sydney 2000* od Eidosu a při horečném bušení do joypadu nebudete hledět na puchýře na palcích.

Sydney 2000 je vlastně první videohra vytvořená ve spolupráci s Mezinárodním olympijským výborem - předchozí olympijské licence musely mít určitou skladbu disciplín. Eidosu a Attention To Detail se tak dostalo bezpříkladné pomoci, která zahrnovala i neomezený přístup na všechna místa v Austrálii a asistenci britského olympijského týmu při digitálním snímání pohybu. Přes veškeré toto zázemí v podobě přístupu k informacím byli ATD a producent hry Nigel Collier pevně rozhodnuti, že nechtějí vytvořit simulátor, ale zábavnou hru.

„Omrkli jsme si všechny předchozí hry," říká Collier, „včetně série *Summer Games* od Epicu, Daley Thompson's Decathlon od Hypersports a Track & Field od Konami a zjistili jsme, že na celém žánru je nejzábavnější mlácení do tlačítek. Chtěli jsme ho tedy zachovat, ale zároveň ho v určitých disciplínách vyvážit možnostmi ovládacího mechanismu."



Špičkoví atleti museji závodit v neustálém strachu z natažených strun.

A opravdu, 12 disciplín *Sydney 2000* představuje podivnou směs tradičních a obskurních sportů. „Najdete tu klasické disciplíny, které budete ve hře, jako je tato, jistě hledat - 100 m sprint, překážky, skoky a házení. Pak jsou tu také nové disciplíny, při nichž je víc legrace - vzpírání a cyklistika - a konečně také vyloženě populární disciplíny, jako je kajak, kde se nám podařily parádní vodní efekty."

„Měli jsme seznam disciplin, které jsme chtěli vytvořit, a šli jsme se o něm poradit na Mezinárodní olympijskou radu. Chtěli od nás plážový volejbal, se kterým jsme souhlasili, ale nakonec se z něj stala ►

PŘEHLED DISCIPLÍN

Kompletní seznam disciplin pro *Sydney 2000* (řeč je o hře)

100 m sprint ... 110 m překážek ... Kladivo ... Oštěp ... Trojskok ... Skok vysoký ... 100 m plavání volný způsob ... Cyklistický sprint ... Střelba ... Vzpírání v supertěžké váze ... Skoky do vody z 10 m věže ... Kajak K1 Slalom=20





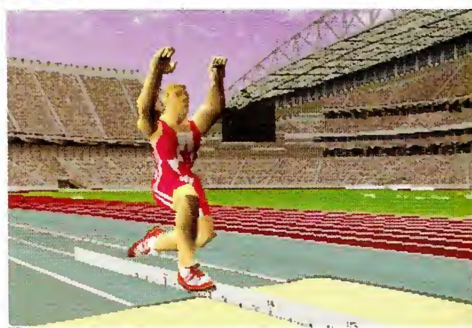
ATD V KOSTCE

Znáte britský tým Attention To Detail? Jak by ne - jejich *Rollcage* a *Rollcage Stage II* jsou hity posledních měsíců. Ale ještě dávno předtím byla řada dalších hitů, včetně *Super Sprint, Blast Chamber, Nightshift* a *Cybermorph*.





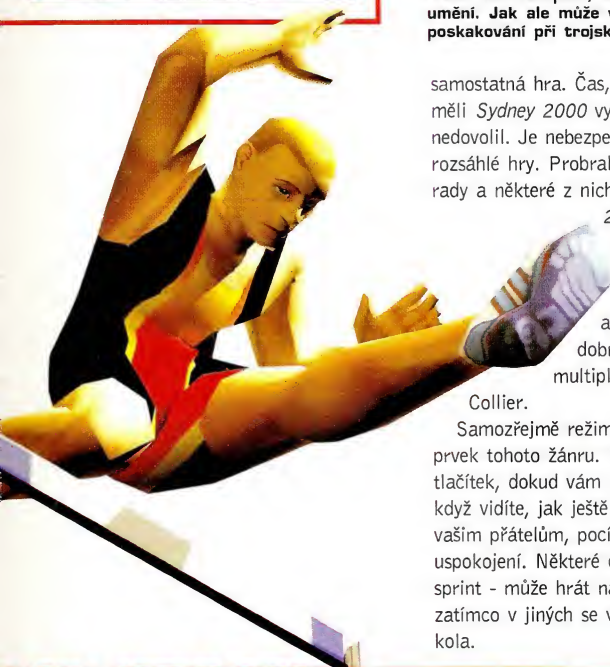






Mnohé olympijské disciplíny, jako třeba hod oštěpem, vzešly z válečnického umění. Jak ale může v boji pomoci poskakování při trojskoku? No?





samostatná hra. Čas, během něhož jsme měli *Sydney 2000* vytvořit, nám víc nedovolil. Je nebezpečné vytvářet příliš rozsáhlé hry. Probrali jsme tedy návrhy rady a některé z nich zamítli. *Sydney 2000* je kombinací toho, co chtěla rada, co jsme chtěli my, klasických disciplín a několika opravdu dobrých disciplín pro multiplayer," vysvětluje Collier.

Samozřejmě režim multiplayer, typický prvek tohoto žánru. Můžete mlátit do tlačítek, dokud vám neupadnou prsty, ale když vidíte, jak ještě dříve upadávají prsty vašim přátelům, pocítíte mnohem větší uspokojení. Některé disciplíny, například sprint - může hrát najednou až osm hráčů, zatímco v jiných se všechno odehrává na kola.

"Máte-li vysokou morálku, je možné porazit sprintera, který je třeba papírově podstatně rychlejší."

Klíčové je zařazení rozdílných ovládacích módů, kombinace bušení do tlačítek z *Track & Field* s metodou načasování a rytmu ze *Summer Games*. Sprint je přirozeně šíleně rychlé bušení od začátku až po cílovou pásku. Při střelbě na pohyblivý cíl musíte pohybovat kurzorem po obrazovce, abyste se strefili do cílů, a skoky do vody jsou zase otázkou přesnosti a načasování, které vám zaručí nejlépe vypadající skoky. Ačkoliv hra pro více hráčů závisí především na tom, jak dokonale zvládáte ovladač (i když je možné lepším hráčům nastavit handicap), nejzábavnější je vytvořit si v olympijském režimu vlastní tým. S ním pak můžete v režimu Head To Head soutěžit proti týmům vašich přátel.

Každý závodník dostane podle schopností týmu několik znásobovačů a o každém si lze najít ve statistikách čtyři informace. Například u sprintera najdete sílu horní a spodní části těla, rychlost a morálku, přičemž posledně jmenovaný údaj se uvádí u všech disciplín. Vaše schopnosti, předpokládané schopnosti protivníků a vaše dosavadní úspěchy ovlivňují morálku, která zase ovlivňuje znásobovač vašeho sportovce. Pokud máte u morálky závratné číslo, je možné porazit sprintera, který je třeba papírově podstatně rychlejší.

Sydney 2000 obsahuje kromě systému virtuální posilovny v režimu pro jednoho hráče i režim Coaching, kde vás naučí pohyby pro jednotlivé disciplíny. Je to prosté. Až určitou disciplínu zvládnete,

OLYMPIJSKÁ HISTORIE

- **776 př. Kr. - V Olympii, části Elis, městského státu v severozápadním koutě Peloponésu, byly založeny antické olympijské hry. Konaly se každé čtyři roky.**
- **393 n. l. - Římský císař Theodosius I. hry zrušil.**
- **1887 - Baron Pierre de Coubertin navrhuje obnovu olympijských her.**
- **1894 - Nápad je přijat a je založen Mezinárodní olympijský výbor.**
- **1896 - Duben, Atény. První novodobá olympiáda, 13 národů, 300 reprezentantů (všichni muži), 43 disciplín, devět sportů.**
- **1908 - Čtvrtá novodobá olympiáda v Londýně. Poprvé se objevuje zahajovací ceremoniál.**
- **1920 - Po přestávce způsobené první světovou válkou hostila Belgie první hry, kterých se účastnily i ženy (60 z 2500 účastníků).**
- **1936 - Berlín, nacistické Německo poprvé přenáší olympiádu v televizi, aby šířilo fašistické dogma. Jesse Owens a další afroameričtí atleti získávají 12 zlatých medailí, což se protiví Hitlerově árijské ideologii.**
- **1956 - První olympiáda na jižní polokouli se koná v Melbourne a poprvé končí závěrečným ceremoniálem.**
- **1968 - Mexico City. Tommie Smith a John Carlos jsou vyloučeni za gesto solidarity s „černou mocí" při přebírání medailí. Dick Fosbury předvádí svou novou techniku pro skok do výšky.**
- **1972 - Palestinští teroristé napadnou olympijskou vesničku v Mnichově, zabijí dva izraelské atlety a dalších devět zajmou. Při nezdařené záchranné akci přijdou o život všichni rukojmí, pět teroristů a jeden policista.**
- **2000 - Čtvrtá olympiáda na jižní polokouli se bude konat v Sydney od 15. září do 1. října. 10000 atletů ze 198 zemí bude soutěžit v 28 sportech. Nebo hrát hru.**

Rozmanitost disciplín a detailní grafika slibují Sydney 2000 olympijskou slávu. Tenhle borec má dokonce knír.

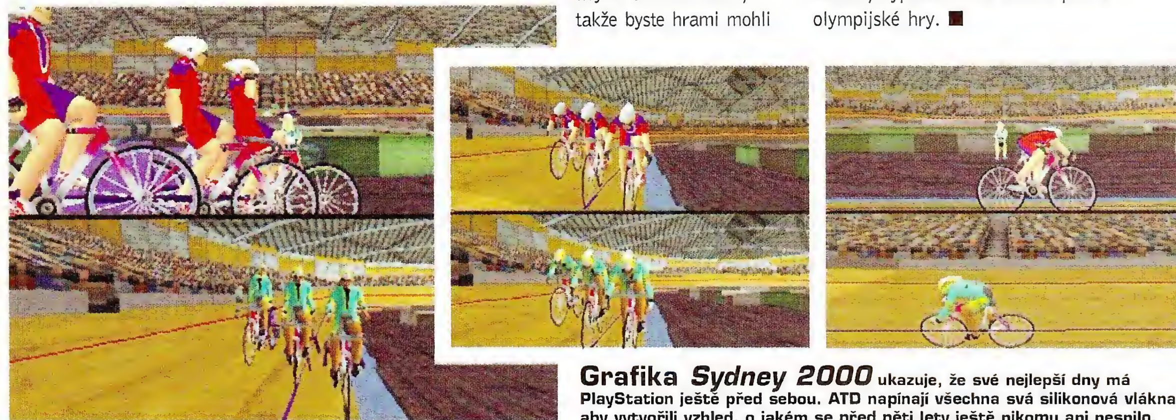
„Se svým týmem můžete v režimu Head To Head soutěžit proti přátelům."

vytvoříte si osobní rekordy, které se pak v mnoha disciplínách objevují jako stínoví závodníci, takže se můžete pokoušet překonat svůj nejlepší čas nebo skóre.

Attention To Detail prokázali oprávněnost svého jména, když pečlivě prostudovali plány architektů k místům konání všech disciplín a napodobili rozmístění 780 kamer pro televizní přenosy. Pohyb ke všem disciplínám byl digitálně nasnímán, přičemž asistovali britští atleti, kteří předváděli jak dobrou, tak špatnou techniku. Když například ve sprintu nechytíte dobrý rytmus, nepoběží váš atlet čistě a bude se otáčet v ramenou nebo kývat hlavou. Pro zajištění komentáře byli osloveni Steve Ryder, Stuart Storey a Paul Dickenson z týmu pro olympijské přenosy britské BBC, kteří vás budou informovat o tom, co se děje. To ovšem nás, odkojené Petrem Vichnarem, asi ze židle nezvedne a totéž bohužel platí pro samotné atlety, jejichž jména a další údaje nebudou vycházet ze skutečnosti.

„Různé atletické asociace prozradí, které atlety do Sydney vyšlou, teprve dva měsíce před zahájením her," vysvětluje Nigel Collier. „Skutečné nominace se tedy dozvíme až těsně před vydáním hry. A i kdybychom to věděli dříve, museli bychom kvůli povolení kontaktovat 12 atletů z každé z 32 zemí - to prostě není možné. Přáli bychom si mít opravdové atlety a je škoda, že to nejde. Abychom to nějak odčinili, chtěli jsme, abyste si zvolili zemi, takže byste hrami mohli provést celý váš tým. Nebo se můžete zaměřit na jediného atleta, pokud toužíte vyhrát určitou disciplínu."

Velký zájem budí v souvislosti s vydáním *Sydney 2000* zvědavost, jestli jsou nejnovější playstationové ovladače s to vydržet tak destruktivní typ hry. Daley Thompson's Decathlon kdysi dávno proslul ničením sebepevnějších joysticků a i my jsme po zkoušce stometrového sprintu ve Warwickském studiu ATD byli pěkně vyčerpaní a rozlámaní. Zatímco se tedy *Summer Games* dokonale vyhnula všem energetickým výdejům známým z *Track & Field*, *Sydney 2000* by chtěla všechny uspokojit kombinací dovedností, timingu, rytmu a tempa. A když si to všechno sečtete, vypadá to na docela pěkné olympijské hry. ■



Grafika *Sydney 2000* ukazuje, že své nejlepší dny má PlayStation ještě před sebou. ATD napínají všechna svá silikonová vlákna, aby vytvořili vzhled, o jakém se před pěti lety ještě nikomu ani nesnilo.

TRÉNUJEME



„Chtěli jsme připravit zážívný režim pro jednoho hráče," říká producent Nigel Collier. „*Track & Field* je skvělý v multiplayeru, ale Konami nedokázali dát šmrnc hře pro jednoho." A tak Nigel vytvořil režim Olympic, kde si vyberete zemi a ve virtuální tělocvičně a sérii předolympijských klání připravujete 12 atletů.

„Budování olympijského týmu z party vyhublých blbounů dodává hře pro jednoho hráče pocit hloubky a pokroku. Atleti mají možnost se v tělocvičně vypracovat a zesílit. Musíte si ale uvědomit, že potenciál spočívá v dobrých výkonech v soutěžích, za něž jsou pak vaši atleti odměněni lepším hodnocením ve statistikách. Pokroku se dočkáte jen v případě, že si tohle uvědomíte. Dostanete se tak do dalších úrovní a otevřou se vám další části hry."

ATD vytvořili pro tělocvičnu 20 aktivit, z nichž je vždy nejméně jedna nezbytná pro úspěch v určité disciplíně. Collier říká, že například 100 m sprint je kombinací třech aktivit. „Zaprvé je to reakce na startovací výstřel a technicky dobrý start. Pak je tu hlavní část závodu, kde musíte běžet tak



rychle, jak jen dokážete, ale důležité je také dobré načasování závěru. Při tréninku sprintu si zdokonalujete všechny tři prvky."

Režim Olympic je spíš než osamělou bitvou ve 12 disciplínách detailní a časově náročnou misí v single-playeru. Zahrajte si jako Američané a můžete se soustředit na atletiku. Zahrajte si jako Britové a můžete prostě ignorovat soupeře.

ATD doufají, že si budou lidé budovat týmy, jako si v *Gran Turismo* budují stáje. Bude možné si tým uložit a zahrát si s ním proti týmu vašeho kamaráda. A pokud si vychováte silnějšího sprintera, nebudete muset díky znásobitelům ani do tlačítek bušit tak urputně.

A pokud vás tým vašeho přítele vydrtí, můžete se k tomu postavit jako Karate Kid: pár týdnů pilně trénujte a pak mu to pěkně vraťte.

Vydavatel: Square Europe
Výrobce: Squaresoft
Počet hráčů: 1
Datum vydání: Srpen

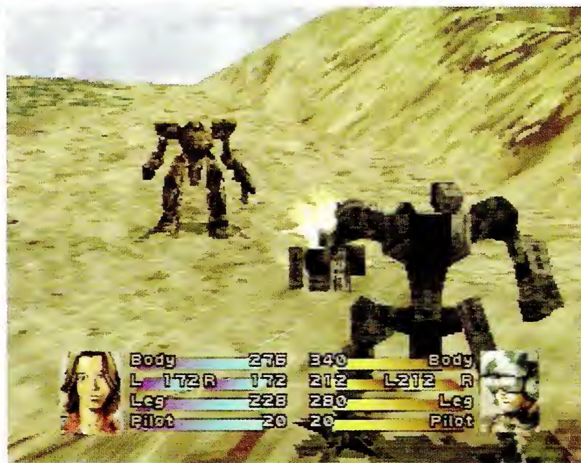
Front Mission 3

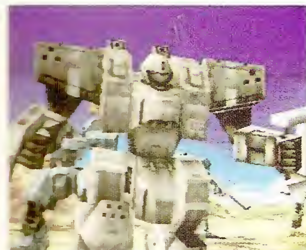
TOHLE JE TA HRA, KTERÁ MÁ BÝT PRO STRATEGIE TÍM, ČÍM BYLA *FINAL FANTASY VII* PRO RPG? NO, U SQUARE SI TO ROZHODNĚ MYSLÍ.



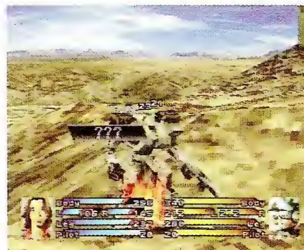


Kromě nových bojových triků můžete své Wanzery učit i jiné věci: například 'uhýbat' nepříteli anebo 'dělat mrtvého'.









Takový párek Wanzerů s minomety na ramenech dokáže teprve udělat pěknou paseku. Velice výbušné zbraně a velice výbušná hra.

Nejsou to jen pouhé fámy - přední konstruktérské firmy v Japonsku už vypracovaly studie obrovských mechanických robotů. Ne, není to žádný vtip. Podle výsledků výzkumu totiž budoucnost spočívá v lehkosti a tvrdosti syntetických keramických materiálů.

Připadá vám to uhozené na hlavu? To taky je. A v reálném životě se tyto věci mohou ukázat jako nejméně spolehlivé položky bitevní technologie. Ale s nějakou praktičností vůbec nemá smysl se zahazovat, uvážíte-li obrovský tržní potenciál produktů, po nichž jistě zatouží každý muž, který v sobě má jen trochu dítěte.

Ve *Front Mission 3* je robotů spousta. Jmenují se Wanzers a jsou zde zobrazeni s takovou detailností, až začnete nabývat dojmu, že skutečně existují. Praská to v nich, nahánějí děs a celé party vědců v bílých pláštích se před nimi musejí ukrývat. Krátce řečeno, jsou to nádherné věcičky, do nichž se zamilujete.

Píše se rok 2122 a korporace si rozdělily celý svět na několik ekonomických superstátů. Vy ovládáte tým pilotů těchto Wanzerů a musíte je rozmístit ve venkovských a městských ohniscích, kde probíhají boje rebelů za politickou pravdu. Je to spíše taková vize blízké budoucnosti než přímo science-fiction, přičemž hlavním tématem je napětí mezi OCU (národy na tichomořském zlomu), USN (spojená Severní a Jižní Amerika) a DHZ (Čína). Je tam někde i EU, ale to je natolik zmítáno vnitřními spory, že jeho vliv je zanedbatelný.

Abychom nevodili akční nadšence za nos, pojďme přímo k faktům. *Front Mission 3* je strategická hra, propojená dějovou linií trochu ve stylu RPG. Pokud se vám líbily *Vandal Hearts* nebo dřívější tituly *X-Com*, pak se do hratelnosti vpravíte okamžitě. Jste na tahu a musíte vydávat příkazy, pohybovat Wanzery a střílet dělostřelecké granáty z nádherně detailně propracovaných zbraní. Pokud si vše naplánujete dostatečně obezřetně, pak utrpíte jen minimální škody, až se na tah dostane váš nepřítel.

> „Na rozdíl od jiných strategických her se zde vše odehrává reálnou rychlostí."

Systém 'AP' (Action Point neboli akční bod) určuje, kolik akcí mohou vaše jednotky provést během jednoho tahu. Třeba výkonné odpalovací zařízení pro rakety vyžaduje na zamíření a odpálení velký počet bodů, zatímco při tom nejběžnějším útoku vám po provedení akce zůstane ještě dostatek bodů na případnou obranu proti odvetě. A to člověka jistě potěší.



Wanzery si lze plně upravovat. Pokud chcete vyměnit samopal za minomet nebo nahradit nohy pásy, žádný problém - stačí se poohlédnout



Pochopitelně problém s válečnými stroji nastává tehdy, když narazíte na nějakého, který je dvakrát větší než vy.











My si osobně myslíme, že 15 metrů vysocí mechaničtí roboti jsou skvělý nápad, a už se nemůžeme dočkat, až si je budeme moci koupit v místním železářství.



kolem a žádané části prostě dokoupit. Lehké pancéřování můžete kombinovat třeba s dalekonosnými raketami anebo těžké pancéřování s údernou silou na bezprostřední střety a taky si můžete vybrat, jakou barvou svůj robotický oblek natřete. Až pak svého Wanzera uvidíte na bitevním poli, jeho chování bude přesně odrážet změny, které jste provedli v jeho konstituci.

Hra *Front Mission 3* je jedinečná tím, že na rozdíl od jiných strategických her probíhají události reálným tempem. Bitvy jsou krátké, intenzivní a mají v sobě skutečnou atmosféru akčního děje. Každý útok je nádherně a důkladně animován a obohacen několika různými úhly kamery. Občas přijde ke slovu dokonce i režim rozdělené obrazovky, kdy je váš vzdálený nepřítel (a zeď za ním/nimi) roztrhán zásahem vašich projektilů.

Stejně jako nečekaná *FFVII* přesvědčila masový trh playstationových pařanů, že RPG nebyly jenom o skřítcích a prstenech, tak Square jistě doufá, že *FM3* získá nové příznivce strategickým hrám. Majitelé PC si jich užívají již dlouhá léta, ovšem *Front Mission 3* je z hlediska playstationového vydavatele odvážným tahem. Donedávna by tato hra vůbec neměla šanci vyjít mimo Japonsko, neboť se mělo za to, že evropské hráče zajímá pouze fotbal, auta a bojovky. Ale ať už se *Front Mission 3* uchytí, nebo ne, již teď můžeme říct, že to je jeden z nejlepších úvodů jak do série, tak celého žánru.

Zy Nicholson

PSM NÁZOR

PLUSY

- Inteligentní hratelnost
- Rychlé bitvy
- Dlouhá životnost

MINUSY

- Někdy pěkně děsivé!
- Složitý děj
- Kýčovité ladění výzbroje

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Strategické hry stále mnohým nic neříkají. A tak zatímco fanatičtí příznivci do toho jistě půjdou po hlavě, u ostatních bude *Front Mission* spoléhat hlavně na elegantní prezentaci, 3D animace a obrovskou údernou sílu těch kovových potvor.

TĚŠTE SE NA...

NÁDHERNÉ SMLOUVÁNÍ O VÝKONNÝCH RAKETÁCH.



Front Mission je hra o válčení a nakupování. Jednotlivé části můžete prodávat nebo vyměňovat, a to za zbraně a lepší výstroj, přičemž můžete pomocí zabudované sítě prolézat webové stránky výrobců zbraní.

Vydavatel: Activision
Výrobce: Acquire
Počet hráčů: 1
Datum vydání: Září

Tenchu 2: Birth Of The Assassins

JSOU OBDIVOVÁNI PRO SVÉ BOJOVÉ UMĚNÍ, OBÁVÁNI PRO LSTIVOST A CÍLEM POSMĚCHU ZA STYL OBLÉKÁNÍ, TAKOVÍ JSOU ASSASSINOVÉ. V PYŽAMECH.













Ninjové ze všeho nejlíp ovládají skrývání se, což se v situacích, kdy se vyrojí celá armáda strážců, rozhodně hodí. Ayame se, dřív než vyjde na pobřeží, chytře podívá, jestli je vzduch čistý.

Kdyby nebylo čísla za názvem, klidně byste si mohli myslet, že *Tenchu 2* je další převlek nekonečného metalgearovského vagonu plížení. Původní *Tenchu* tomuto vozu ale řádně namazala nápravy a maskovala ho větvičkami ještě dříve, než se kdo nadál, že by se z plížení mohla stát taková pecka.

Pro ty, kdo si nevšimli prvního dílu, je *Tenchu* o oněch japonských superšpionech známých jako ninjové, konkrétně o klanu Azuma. Spíš než Hollywoodem opěvovaní hanební ničemové však tito ninjové

„Azuma zabíjejí lidi, ale jenom zlé lidi, kteří si to opravdu zaslouží."

žijí ve shodě s prostředím, jsou milí k dětem a svými ostrými šavlemi propichují břicha banditů a zlodějů. Ale neodbíhejme od tématu, Azuma jsou vrahové, zabíjejí lidi, ale jenom zlé lidi, kteří si to opravdu zaslouží. Krom toho to umějí tak potichu, že si toho nevšimne ani čoklík za dveřmi vašeho souseda.

Je těžké si představit, že by mohla *Tenchu 2* konkurovat popularitě *Metal Gear*, jelikož půjde o mnohem jemnější plíživý zážitek. Tam, kde Solid Snake spustí střelbu, výbuchy a klaksony, dávají ninjové z *Tenchu* přednost tlumenému výkřiku a bodnutí ve tmě.

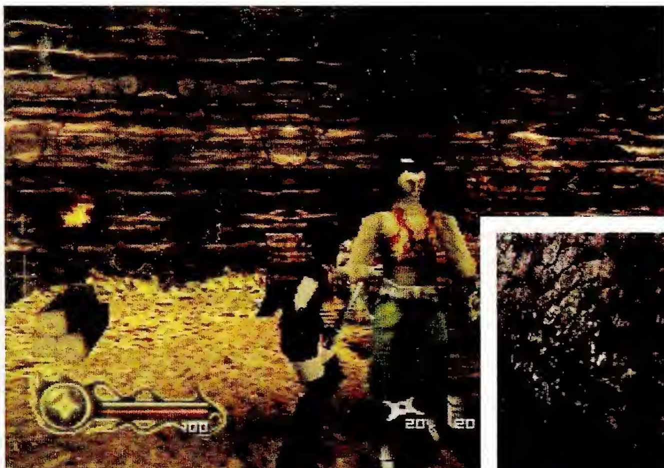
Díky kombinaci otevřenějších venkovních úrovní a nepřítomnosti bouchaček, kterými byste mohli na dálku odstranit strážce, je všechno obtížnější. Spoustu času strávíte plížením se kolem prasečáků, plazením po březích vyschlých řek a schováváním se za balvany, jen abyste zjistili, kde mají strážci stanoviště. A pravá zábava začne teprve poté, co se vám podaří zjistit, kdo kde je, a uděláte si plán, jak je pěkně jednoho po druhém zneškodníte. Největším trumfem *Tenchu 2* jsou bezesporu 3D úrovně. Stojí vaše oběť na volném prostranství a není tu žádná zeď nebo stromy, za něž byste se mohli schovat? Pak se s pomocí háku s lanem musíte dostat na nedalekou střechu, přes ni k věži a pak se pěkně zhoupnete nad nebožákovu hlavu. Nyní už stačí jen za něj skočit a podříznout mu krk starým, ale účinným způsobem. Těchto smrtících sekvencí si můžete užít celkem sedm - a rozhodně si je vychutnejte, protože váš ninja kromě momentu překvapení moc zbraní na to, aby se utkal se statnými zloději a ozbrojenými samuraji, nemá.

Jak můžete usuzovat z předchozího dílu, *Tenchu 2* je spíš zdokonalováním původní hry (*PSM*8, 7/10) než novou hrou. Můžete hrát v roli Ayameho nebo Rikimary, kteří teď umějí i plavat, krást předměty a odtahovat těla. S pomocí





Zjistit, jakou zbraň má ninja použít, je občas malý hlavolam. Zkusíte shuriken do hlavy nebo raději výbušnou šipku?





Jako v originálu vám hák s lanem umožní dostat se na místa, kam se ostatní vrazi nedostanou. Jako třeba na střechu nebo nedaleký strom.







Samurajové považovali používání střelného prachu za potupné, ale to jim nepomůže, aby je někdo nevyhodil do vzduchu. Když chcete porazit nepřátele v početní převaze, hodí se každá lstivá taktika.

„Těchto smrtících sekvencí si můžete užít celkem sedm a opravdu si je vychutnejte."

tlačítka pro plížení se můžete při-krčit a pozadu se plížit kolem zdí, ale výbava 20 předmětů, k nimž patří i foukačka, výbušné šipky a užitečná slámka, která vám umožní dýchat pod vodou, vám skýtá i jiné možnosti, jak se s misemi vypořádat.

Podle toho, co jsme viděli, má *Tenchu 2* až udivující hloubku a fascinující způsob plížení a zabíjení ji posouvá na seznam nezbytných koupí. Obavy máme jedině z toho, že kamera je občas tak nenápadná, že nevidíte, co se děje. Ve chvíli, kdy prozradíte svůj úkryt tím, že stoupnete na větvičku, protože se potřebujete podívat, jak to vypadá dál, ukazuje kamera jen šešulku vaší hlavy. Ovládání vám v nouzi také moc nepomůže, protože tu chybí tlačítko pro rychlou otočku a úder do obličeje. Pokud by se tyto nedostatky podařilo odstranit, slibuje *Tenchu 2*, že klanu Azuma získá celou armádu nových přívrženců.

Pete Wilton

POZOR NA...

BODNUTÍ KATANOU DO SOLARU.



Plížení se občas nevydaří a vy se s nepřítelem musíte utkat na ostří nože - jde o velice riskantní záležitost, zvláště v boji s bandou dobře vyzbrojených samurajů. Pokud nechcete skončit jako strašák v pyžamu, je nejlepší si nepřítele udržovat v bezpečné vzdálenosti a pak vypálit bleskovou sekvenci úderů. Ujistěte se, že jste si přibalili krabičku první pomoci.

PSM NÁZOR

PLUSY

- Skvělé plížení
- Spousta ninjovských hraček
- Velké 3D úrovně

MINUSY

- Občasné chyby kamery
- Nezajímavé souboje
- Těžké na naučení

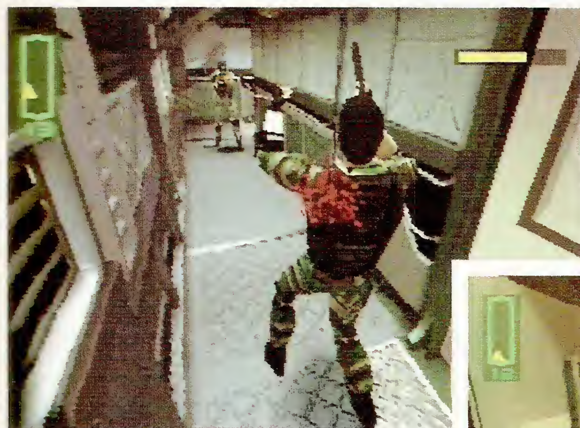
PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Tenchu 2 není hra, kterou byste zvládli za pár minut. Když vytrváte, naučíte se přemýšlet jako skuteční ninjové. Vydržte a brzy se budete schovávat za pohovkou a plížit se kolem zdí, i když si půjdete jen uvařit čaj.

Vydavatel: SCEE
Výrobce: Sugar And Rockets
Počet hráčů: 1
Datum vydání: Září

Chase The Express

VE VLAKU A BEZ LÍSTKU. CO ČLOVĚKU ZBÝVÁ, NEŽ ZAČÍT ZABÍJET LIDI?







Bacha na každou kulku a žádné residentevilovské hazardování s vypnutým automatickým zaměřováním. Když teroristé střílejí, tak se také trefují.



TĚŠTE SE NA...

TROCHU ŠŤAVNATOU STŘELBU



Poručík Jack Morton, americký hrdina hry Chase the Express je podstatně hbitější než Leon, Jill nebo Chris Derfield. Může se skrčit a vyhnout střelbě, může uskakovat a schovávat se za bedna-mi a může pomalu ustupovat, když přituhuje. To s sebou přináší taktické boje a my to s povděkem kvitujeme. A ačkoliv má Jack spojení se svým velením v NATO, pomoc šéfů je většinu času spíše psychologického charakteru. Sám proti všem - poměrně neobvyklá pozice pro hráče počítačových her, co?

Story je jasná a přehledná jako žírný lán ječmene právě sklizený napalmem. Blue Harvest, speciální supermoderní expresní vlak NATO, byl na své cestě ze St. Peterburgu do Paříže přepaden a unesen skupinou ruských teroristů. Na jeho palubě se bohužel (pro teroristy ovšem spíš bohudík) nachází několik jaderných hlavic. A také - bohudík (pro teroristy ovšem spíš bohužel) - Jack Morton, jediný komandos, který přežil explozi helikoptéry a coby nenápadné omaskáčované klíště se chytil dvanáctého vagonu svištícího vlaku.

Vezměte jednu z lepších kopií Smrtonosné pasti, seagalovku Přepadení 2: Temné území a zkřižte ji s herním systémem Resident Evilu. Co dostanete? Evidentně Chase the Express, likvidační 3D adventuru odehrávající se ve stísněných útrobách jednoho futuristického rychlíku (nic pro klaustrofobiky - ale zase na druhou stranu je nutno přiznat, že celou dobu neprobíháte jen chodbičkami a kupé, užijete si i střechy vagonů).

Podle toho, co je zatím k dispozici, to vypadá, že tvůrci - v tomto případě Sugar & Rockets - obšlehli herní systém *Resident Evilu* i s hnijícími fuseklemi. To například znamená, že napětí je ve hře natlakováno dost hustě, a to i když proti vám nestojí hučící nemrtví, ale prozaičtí ruští zločinci. To ovšem také znamená, že únosci vlaku se pohybují tak trochu se zombiáckou náměsíčností a jsou rozumu víceméně mdlého. Vlastně ne - jeden evidentní rozdíl by tu byl - zatímco *Resident Evil* má svou statickou kameru obvykle nastavenou do co nejvíc depresivního úhlu, v *Chase the Express* se kamera hýbe. Nedělá ovšem nějaké zběsilé tombraiderovské přemety, spíš je pevně zakotvena na stativu a pomalými pohyby (někdy také, třeba v případě útoku, superrychlými švenky) nám odhaluje, co se skrývá v koutě místnosti, ke kterému směřujeme.

Jeho mise je jasná: Proniknout do vlaku. Eliminovat teroristy. Zachránit rukojmí. Zajistit atomový arzenál. Normálka.

Kromě základního úkolu jsou tu samozřejmě i nějaké podhádanky - ale nic oslňujícího, všechno spíš na základní, nejjednodušší bázi. O to však v tomhle typu hry zas tak moc nejde. Hlavní je atmosféra, prostředí a protivníci. A minimálně v prvních dvou bodech zatím *Chase the Express* prokazatelně boduje.

Štěpán Kopřiva

PSM NÁZOR

PLUSY
- víc než trochu připomíná Resident Evil
- výborně zvolené prostředí
- zábavná hratelnost

MINUSY
- víc než trochu připomíná Resident Evil
- zavaření mozkových závitů nehrozí

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Spíše než o nový Metal Gear Solid se tvůrci pokusili o další Resident Evil. Geniálně zvolená hrací plocha - vlak - zamakala na celkové atmosféře, takže hráči ani moc nechybí pochodující mrtvoly. Jestli to bude stačit na to, aby byl hráč u hry udržen až do konce, zůstává otázkou ostré verze.

Text: **Mike Goldsmith** Fotografie: **Gavin Roberts**

METAL GURU

TOHLE JE TA HRA, NA KTEROU ČEKAL CELÝ SVĚT. TOHLE JE TA HRA, PŘED KTEROU SE CELÝ VIDEOHERNÍ PRŮMYSL NA KVĚTNOVÉM VELETRHU E3 POSADIL NA ZADEK. ANO, JE TO *METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY*, VŮBEC PRVNÍ HRA, KTERÁ DOOPRAVDY UKAZUJE, O ČEM VLASTNĚ CELÁ PLAYSTATION2 JE. A TAK JSME SE VYDALI DO L.A., ABYCHOM SI OSOBNĚ A EXKLUZIVNĚ POPOVÍDALI S AUTOREM *METAL GEAR* HIDEO KOJIMOU A DOZVĚDĚLI SE, JAK ŽE BUDE VYPADAT BUDOUCNOST VIDEOHER.



Tvář muže *za Metal Gear Solid 2.* To je Hideo Kojima, viceprezident KCEJ

Je čtvrtek 11. května, minuta před polednem a muž po naší levici je znatelně nervózní. Kolem něj se srocují davy, které však nejsou o nic klidnější a taky napjatě očekávají, až se to spustí. A co že vlastně? Devítiminutová ukázka jedné videohry. To není nic neobvyklého, uvážíme-li, že jsme na E3, největším světovém veletrhu her, ovšem tohle rozhodně není žádná obyčejná hra. Jde totiž o *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty* a davy lidí se už nemohou dočkat, jak bude jistý pan Solid Snake vypadat na PlayStation 2.

O devět minut později je už dotyčný pán o poznání klidnější. Přistupují k němu jednotliví diváci a uznale mu třesou rukou, jiní zase nad tím, co právě viděli, nevěřícně kroutí hlavou či se usmívají. Všem je ale jasné, že právě viděli nejenom největší hit celého veletrhu, nýbrž i hru, která by mohla kompletně změnit přístup k videohrám. Náš muž se uvolněně usmívá, přijímá gratulace a posléze rozvážným krokem odchází do VIP části stánku Konami. Že to ale musela být úleva - vždyť ještě včera měl Hideo Kojima za to, že se to nikomu nebude líbit...

Přeneseme se o 19 hodin zpět a jsme na světové premiéře *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty*, představené vybraným novinářům. Devět minut herní stopáže (minus několik sekund - viz rámeček Premiéra) je bez diskusí tou nejlepší rozpracovanou hrou pro PlayStation2. Děj je situován na tanker zmítaný zuřivými bouřemi. Vystupuje zde pochopitelně Solid Snake, celá pěchota vojáků, nová ženská postava, dále jakýsi 'bratr', najdete tu kamerové efekty à la *Matrix*, skromné úryvky děje, plno akčních prvků, velký smysl pro humor, dokonalou atmosféru a samozřejmě i zatraceně velkého robota jménem Metal Gear Ray.

Mohli bychom takto pokračovat donekonečna - a to jsme taky udělali v rámečku „O čem to vlastně celé je", který byste si měli přečíst hned teď - nicméně přišel čas ▸





Světelné efekty, Snake opět propadá své zálibě v krabicích.



Muž nebo mýtus?
Solid Snake se vrací na PlayStation2 a vypadá dobře. Tedy...







To všechno za jeden den. Stráže, mrtvoly a rozstřílení vojáci...

prohodit slůvka se samotným autorem. Měli jsme možnost zapříst krátký rozhovor ve čtvrtek ráno a pak opět v podvečer, tentokrát pana Kojimu doprovázel mechanický designér Yoji Shinkawa, mimochodem rovněž postava v *Metal Gear*. A i když Kojima byl ohledně příběhu a postav na slovo skoupý, podařilo se nám alespoň získat zajímavé názory na budoucí vývoj videoher. Takže do toho.

Proč New York?
(Smích) Sice to není hlavní město Spojených států, ale rozhodně to je jejich centrum. A vlastně nejenom USA - je to taková kulturní a hospodářská metropole celého světa. Když jsme si měli vybrat město pro návštěvu Snakea, musel to být jednoduše New York.

Bylo to ovlivněno Vaším osobním zájmem o americkou kulturu a hlavně filmy?
Americká hudba, filmy i knihy, to všechno mám nějak v sobě. A co se týče *Metal Gearu*, tady je ten vliv dokonce ještě silnější.

Tak ke hře. Co je podle Vás hlavním rozdílem mezi prvním a druhým dílem?
Jedním z hlavních rozdílů je počet nepřátel, které proti sobě máte, a jejich AI - jsou mnohem inteligentnější než vojáci v prvním dílu. A protože proti sobě máte víc nepřátel, navíc inteligentnějších, je jasné, že hra bude i mnohem napínavější.

***Metal Gear* byl vždy kombinací akce a bystrého důvtipu.**
Ano, v *Metal Gear 2* chci dosáhnout toho, aby hráči doslova „cítili" vzduch - prostor mezi postavami, atmosféru, teplotu vzduchu, vlhkost, prostě všechno. No a právě tohle se pomocí počítačové grafiky dělá dost složitě - v grafice je všechno tak jasné a je skoro nemožné vyjádřit něco, co tam vlastně ve skutečnosti není. Proto bych chtěl využít co nejvíc efektů, například rozmazané obrysy apod., aby hráči získali jakési povědomí o vzdálenosti, vlnění vzduchu ... prostě o těch věcech, které v hrách normálně nevidíte. Abychom dosáhli tohoto efektu, hojně používáme výpočetních schopností Emotion Enginu, kterým je PlayStation2 vybavena.

Ano, emoce je asi klíčové slovo - v první díle se všechny emoce točily kolem plížení a ukrývání. A právě tohle se hodně her na PlayStation pokoušelo v nedávné době kopírovat.
Jenže v těchto hrách jde o jiné ukrývání, než mám na mysli já. Tam se totiž skrýváte, abyste mohli z úkrytu zabíjet nepřátele. Mně jde naopak o to, abyste se prostě schovali a nepříteli se takto vyhnuli. Tedy proplížit se kolem nich, ne s nimi bojovat.



O ČEM TO TEDY CELÉ JE?

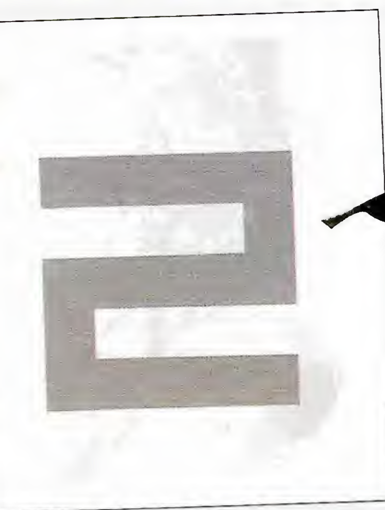
KÉŽ BYCHOM TO VĚDĚLI. NABÍZÍME VŠAK ALESPOŇ NĚKOLIK ODHADŮ A DOHADŮ, JAK BY MOHLA ZÁPLETKA *METAL GEARU 2* VYPADAT.

Hra je zatím hotová pouze z 10%, takže není divu, že pan Kojima nechce příliš mluvit o detailech. Z našeho rozhovoru jsme vyrozuměli, že se děj odehrává léta po prvním dílu, a z titulu hry pak vyčteme, že noví nepřátelé se jmenují Sons Of Liberty.

Odhadovali bychom, že to jsou nějací američtí supervlastenci (jedna z helikoptér ve videosekvenci na sobě měla rudou hvězdu...), kteří si najali Revolver Ocelota a možná i Liquida Snakea, aby ukradli data o experimentu Metal Gear Rex z Shadow Moses (místo děje prvního dílu). Odtud také pochází Metal Gear Ray a možná i celá řada Metal Gearů, kteří ovládáni skupinou Sons Of Liberty v godzillovském stylu útočí a ničí New York City, baštu zkaženého amerického kapitalismu. Na scénu však vstupuje Snake, následuje spektakulární boj o sochu Svobody (ale zde fakt jenom hádáme) a také nespočet rvaček s novou ženskou postavou - že by dcera Svobody?

Pan Kojima rovněž prozradil, že hra zpochybňuje „důsledky digitalizace společnosti". V tiskové zprávě pak pokračuje, že „život nechává živočišné druhy vyvíjet tak, aby předávaly informace budoucím generacím. Ale jak se předávají věci, které nejsou součástí genetické informace - myšlenky lidí, duch, kultura a dějiny? Jak je máme předávat pomocí prostředků (digitálního) nahrávání, které jsou jedinečně lidské - řeč, hudba, písmo, vizuální obrazy atd.? Navíc, máme tyto věci skutečně předávat dál? Konceptuálním tématem *MGS2* je zanechání (předávání) duše (paměti) a způsobu života dalším generacím."

Takže co tohle všechno znamená? Pochopitelně zase jen hádáme, ale pokud se Kojimova agenda zaměřuje na genetiku, DNA, paměť, digitální data a celý pojem pravdy a lži, pak možná můžeme čekat nějakou bratrskou dvojici (nebo trojici)...





Co na mě čumíš? *PSM* zkoumá reklamní brožuru.

„V *Metal Gear 2* chci dosáhnout toho, aby hráči doslova 'cítili' vzduch - prostor mezi postavami, atmosféru, teplotu vzduchu, vlhkost, prostě všechno to kolem."

Jedna věc byla včera zřejmá na první pohled: ukázka ze hry působila naprosto realisticky, takže připomínala film. Nicméně znamená vysoká výkonnost PlayStation2, kdy hry vypadají jako film, že by vytvoření filmové verze *Metal Gearu* bylo zbytečné?
Ten *Metal Gear*, o který jde mně, jednoduše musí být hra, poněvadž chci, aby se hráč mohl pohybovat po vytyčeném území a prostě jednat podle svého úsudku - klíčovým slovem je zde interaktivita. O tu mi jde nejvíc. Pokud chce nějaký hollywoodský režisér dělat film *Metal Gear*, fajn, nevadí mi to, ale ani mě to nezajímá. Pro mě je *Metal Gear* prostě hra.

V ukázce byl patrný velký smysl pro humor.
(Smích) Ano, ve hře by mělo být hodně humoru. Pocházím ze západní části Japonska - z kraje Kansai, který se proslavil svými komedianty. Tak mám humor v krvi a nemůžu se bez něj obejít. U nás doma se na ulicích chovají jako komedianti dokonce i dámy na ulici. Proč? Nevím - možná je to tím, že jsou méně rezervované a více vtipkují.

Právě je 11:59 a pan Kojima má být u stánku Konami. Jdeme se s ním podruhé podívat na videosekvenci ze hry a pak se s ním opět setkáváme v 5 hodin. Připadá nám, že i on vypadá čerstvě a bezpochyby uvolněně z toho, že má náročný den úspěšně za sebou.

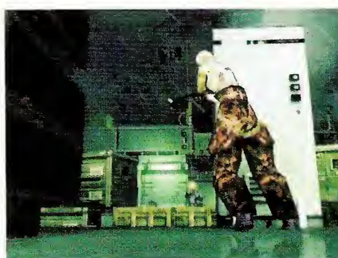
Od té doby, co jsme se viděli naposledy, šlo tady to video šestkrát. Jaké byly reakce?
No, zdá se, že se to všem líbilo! A jestli jsem teď šťastný? Jasně, že jo.

Už jsme mluvili o tak trochu filmovém stylu hry - ten je ovšem patrný i ze soundtracku Harry Gregson-Williamse (autora soundtracku pro filmy *Nepřítel státu* a *Skála*). Jaké plány se zvukem máte pro *Metal Gear 2*?
Jedna věc, která dříve nebyla možná, mě napadá. Ve hře bude totiž určitá skladba, která bude hrát během hry a s vaším postupem se bude měnit. Ne snad že by se jenom změnila skladba, ale změní se ta, která bude hrát v závislosti na hře. Například když se Solid Snake ocitne v nepříjemné situaci, budou hrát pouze bicí. Je to jako kdyby přímo vedle hráče seděl kompletní orchestr. A tak pokaždé, když se Snake ocitne proti jiným nepřátelům, v nějaké riskantní situaci či něco na ten způsob, bude hrát stejná melodie jiným způsobem.

Další výraznou změnou je zavedení pohledu z první osoby. To sice bylo i v *MGS: Integral* (disk přidaný k *Metal Gear*), ovšem pro evropské vydání byla tato vlastnost z disku odstraněna. Jaké bude využití této funkce?
Tak předně, v perspektivě první osoby nemůžete procházet hrou - pohyb je možný pouze z perspektivy třetí osoby. V první osobě ale můžete střílet - to má tu výhodu, že svůj pohled můžete namířit prakticky kamkoliv - na hlavu, ruku, bok, nohu. V perspektivě třetí osoby toto možné není - tam pokud na někoho střelíte, vždy míříte na břicho. A právě díky možnosti zaměřování v první osobě můžete mířit na konkrétní věci, třeba hrneček na stole a podobně. Nebo třeba na potrubí, z něhož pak bude určitým směrem unikat pára.

Ve videosekvenci Snake vystřelil přímo na potrubí, a to podle všeho za tím účelem, aby oslepil své nepřátele, a pak je v klidu mohl oddělat.
No, hru ale můžete klidně dohrát, aniž byste po perspektivě první osoby vůbec sáhli. Na druhou stranu chcete-li hrát strategicky, tj. nejdřív odpálit protivníkovu vysílačku, aby na vás nemohl přivolat posily, pak je lepší tuto perspektivu využívat. Na videu odpálil jeden ze Snakeových ▶

„To jsem neřekl."
Kojima čte naše interview a všechno popírá.







Míra detailu na tankeru je prostě neuvěřitelná. Pamatujte, pozadí je interaktivní a můžete ho kdykoliv rozstřílet na kusy.



PREMIÉRA

PSM SE VYDALO PODÍVAT NA SVĚTOVOU PREMIÉRU *METAL GEARU 2* A TADY MÁTE PODROBNOU REPORTÁŽ Z VIDEOSEKVENCE, ZÁBĚR PO ZÁBĚRU...

Zatímco veřejnost na E3 viděla *film Metal Gear 2* ve čtvrtek, my měli to štěstí, že jsme ukázku viděli už o den dříve, a to na pódiu v Universal Studios. Kojima, oblečený do béžového kvádra, nám prozradil, že je „strašně rád" znovu na E3, kde měl před třemi lety tak obrovský úspěch původní *Metal Gear*. „Vrátil jsem se," trochu bombasticky prohlásil, než představil svůj nový výtvor. Mějte ale na paměti, pouze prvních pět sekund sněhu na samém začátku je počítačově generováno - zbytek byla pouze editovaná stopáž ze hry...

00:00 „Následující preview je určeno pro vší veřejnost Herní asociací Konami." Podobným upozorněním začínají filmové upoutávky, a tak to už teď vypadá jako film. Chytré.

00:16 Po rozbouřené noční obloze poletují sněhové vločky. Hezké.

00:23 „Tady Snake. Octacone, slyšíš mě?" Jo! „Dobrý, to jsem já. Snakeu, slyším tě," odpovídá Octacon (Hal Emmerich).

00:30 „Nechal jsem tě čekat, že jo?" říká Snake. Do záběru vjíždí tanker. „Jsem právě na stanovišti." Nápory větru. „Po Shadow Moses se technologické informace o Metal Gearu prodaly na černém trhu, je to tak?" To začíná být zajímavé.

00:43 Snake se dostane na palubu tankeru, přičemž od něj odlétnou jiskry jako od Arnieho v prvním díle *Terminátora*. „A pak se kopie Metal Gearu rozšířily po celém světě?" Octacon pokračuje: „Metal Gear už není jedinečná zbraň. By vynalezen nový druh na boj proti nim. Získali jsme informaci, že nový model je tajně přepravován." Snake ustoupí dozadu, obličej mu bičuje déšť a vichr, jeho maskáč je nasáklý vodou: „No, měl bych jisté pochybnosti..."

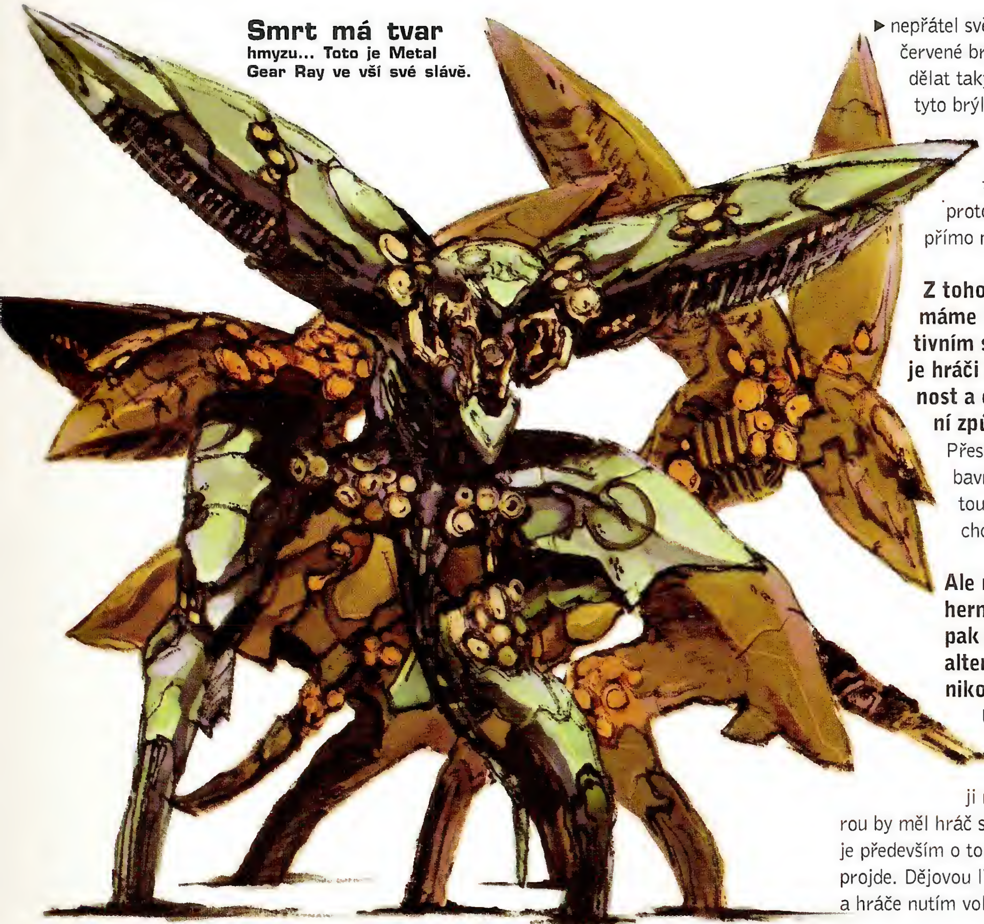
01:06 Hudba zní crescendo a bouře se rozbíjí o tanker. Je slyšet hlas: „Shalashaska přistál." Počkat, není tohle to jméno, kterému říkají... Přistává helikoptéra pomalovaná maskovací barvou a plná vojáků. „Vyčkám, jak se daří vám?" „Převzali jsme horní sekce," odpovídá hlas, který zní jako Mei Ling na Commlinku. „Převezmou kontrolu?" ptá se Octacon. Vojáci jako v reálu probíhají hustým deštěm, míří sniperskými puškami a útočí noži. „Jdou po strážích."

01:19 „Jakmile to získáme, tanker potopíme." Vojáci pobíhají po lodi, prolézají každý kout. „Kdo tomu velí?"

01:25 „Pouze on prošel tím výcvikem. Musí to bejt on." Ale když tohle říká Snake, o kom sakra mluví?

01:23 „Co mají v plánu? Jestli dostanou Metal Gear, jsme v prdeli." Aha, takže ti vojáci asi budou Sons Of Liberty.

01:34 „Slíbila jsi, že jednotku po operaci opustíš," říká Snake. Další vojáci, provazy se realisticky vlní ve větru. „Neopustím," odpovídá Mei Ling. „Ta jednotka je moje rodina. Nemám kam jinam jít." ▶



Smrt má tvar hmyzu... Toto je Metal Gear Ray ve vší své slávě.

▶ nepřátel světlo - sám měl totiž infračervené brýle. A přesně to můžete dělat taky. Pokud bude mít Snake tyto brýle a jeho nepřátelé nikoli, je to vynikající strategický tah. A v perspektivě třetí osoby nemožný, protože zde nemůžete zamířit přímo na světlo.

Z toho všeho je zřejmé, že máme co do činění s interaktivním světem. Takovým, kdy je hráči ponechána velká volnost a on si může zvolit vlastní způsob hry.

Přesně tak. Na hře je nejzábavnější to, že máte naprostou svobodu dělat to, co chcete. Máte úplnou pravdu.

Ale mění to nějak povahu herního režiséra? Nejste pak jednoduše autorem alternativních světů a už nikoliv dějových linií?

Úplně to tak není. Ano, vytvářím prostředí, ovšem zároveň pracuji na určité dějové linii, kterou by měl hráč sledovat. On totiž rozhoduje především o tom, jak rychle celou hrou projde. Dějovou linii stále vytvářím já a hráče nutím volit mezi mnou nastolenými možnostmi. Vlastně tak pořád zůstávám tím režisérem.

Jaký význam má pro tuto novou generaci interaktivních, filmově stylizovaných her PlayStation2?

Nejde ani tak o schopnosti této mašiny jako spíše o to, že dokáže přehrávat DVD filmy. Přitáhne tak úplně nový dav lidí, kteří si na konzole budou chtít vedle her pouštět i filmy - a třeba i staré. Nicméně skutečně filmové hry dosud na trhu nejsou. Hry, které dělám já, jsou orientované směrem na kino a možná některé z milovníků filmových her uspokojí. Pokud tomu tak bude, jistě se toho chytnou i ostatní firmy a začnou dělat podobné hry: herní průmysl se tak posune na úplně novou úroveň.

Teď tedy tak trochu popisujete svou práci.

Ano, přesně tak. Je mi totiž jasné, že co se grafiky týče, nikdy nemůžu udělat lepší hru, než je film. Filmy budou mít v tomto ohledu vždy navrch, a tak se o to ani nepokouším. Já se plně soustřeďuji na vývoj her. Na nich je totiž skvělé to, že i když se velmi blízko podobají filmům, můžete si je zahrát - hry jsou totiž interaktivní. Vezmete-li ideální případ, tj. hru s vysoce realistickou grafikou, ovšem i dokonalou interaktivitou - taková hra může být lepší než film. A o to mi jde.



CURRICULUM VITAE

CO TO JE VLASTNĚ ZA CHLÁPKA, TEN KOJIMA?



1963: 24. srpna se narodil v tokijské čtvrti Stagaya.

1966: Ve věku tří let se přestěhoval do Kobe, kde strávil zbytek dětství. Už na škole začal točit 8mm filmy a psát povídky.

1986: Ve věku 23 let začal pracovat jako asistent výroby u Konami.

1987: Píše a režíruje *Metal Gear* pro MSX. Hráče zaujal originální koncept, dramatický scénář, efekty, detailní pozadí, přičemž toto vše bylo tehdy úplnou novinkou.

1988: Píše a režíruje *Snatcher*, adventuru ve stylu *Blade Runner* kříženého s *Monkey Island* pro PC Engine, MSX a Mega CD.

1990: Píše, režíruje a dělá grafiku pro *Metal Gear 2: Solid Snake*, opět pro MSX.

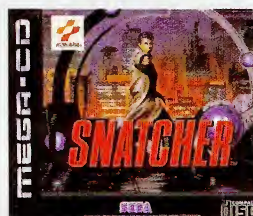
1994: Píše a režíruje *Policenauts*, pokračování *Snatchera* pro PC Engine, MegaCD a PlayStation (pouze v Japonsku).

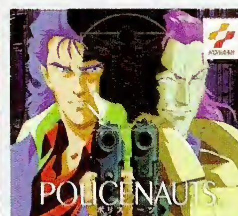
1998: Milník. Píše a režíruje *Metal Gear Solid* pro PlayStation, hru, která do slovníku videoher uvedla „stealth" a po celém světě se jí prodalo 5,5 milionu kusů (k březnu 2000) a od *PSM* dostala hodnocení 10/10.

1999: Stává se viceprezidentem KCEJ. Dohlíží na všechny hry společnosti, včetně playstationových verzí *BeatMania*, *DrumMania a Guitar Freaks*.

1999: Píše, režíruje, edituje a dělá grafiku pro *Metal Gear Solid: Integral*, doprovodný disk v Evropě vydaný pod názvem *Special Missions*. Úvodní intro bylo uděláno za pomoci PlayStation2.

2000: Produkuje a plánuje *Metal Gear: Babel* pro Game Boye, ovšem v rukávu má ještě větší trumfy - už více jak rok totiž dělá na novém titulu *Metal Gear Solid 2* a Z.O.E. Blíží se rok 2001...





Obaly od dvou předchozích Kojimových her: *Snatcher* (1988) a *Policenauts* (1994).





Snake hlídá limitovanou edici *Metal Gear.*

„Lepší než film." Hmm - a kde je potenciál internetu?
(Smích) Ano, to je další možnost.

Ale promluvme si o ději *Metal Gear Solid* (viz 'O čem to vlastně celé je'). Tisková zpráva uvádí, že tato hra je „varováním digitální společnosti" a zabývá se „předáváním vzpomínek a životního stylu budoucím generacím." Mohl byste nám to trochu objasnit?
(Smích) Všechno je to souvisí s příběhem, takže toho moc prozradit nemohu. Součástí onoho varování je i skutečnost, že hráč hraje videohru a videohra je digitální záležitost. Vlastně hrajete v jakémsi digitálním, virtuálním světě - a i to je součástí toho varování.

V prvním díle jste překonal zaběhnuté herní mechanismy tím, že bylo třeba vložit kód ze spodní strany CD.
Ano, všechno to do sebe zapadá.

Když už nemůžete mluvit o podrobnostech, mohl byste nám říct, zda jsou tato témata pro vás důležitá - DNA a vzpomínky (téma původního *Metal Gear Solid*).
Ano, osobně si myslím, že jsou vzpomínky velice důležité. Ale zpět ke hře, to varování je o tom, že většinu nápadů dnes zanecháváme budoucím generacím v digitální podobě: hudbu na CD, filmy na DVD... Je to vlastně jen místo v paměti počítače, takže veškeré vzpomínání probíhá digitální formou. A mám za to, že jednou z otázek spojených s tímto tématem je to, zda skutečně máme tyto věci předávat našim potomkům. Já pevně věřím, že ano.

„Vezmete-li ideální případ, tj. hru s vysoce realistickou grafikou, ovšem i dokonalou interaktivitou - taková hra může být lepší než film. A o to mi jde."

Podle všeho jste stejně puntičkářský i co se týče detailnosti hry - a to se týká prostředí i hlavní postavy.
Namísto toho, abych využíval výkonu mašiny na zobrazení jednoho každého vlasu nebo póru na kůži, se pokouším vytvořit naprosto realistický svět, kde se na vše kolem vás budou vztahovat fyzikální zákony. A všechny tyto věci budou interaktivní, takže se těšte na skutečně trojrozměrný svět, kde lze „cítit" vzduch, teplotu, vlhkost - prostě všechno na ten způsob.

To ale pak bude tradiční ovládání přes joypad trochu omezující, že? Phil Harrison, ředitel výzkumného a vývojového oddělení SCEA, ovšem říká, že ve výzkumných laboratořích Sony se už teď pracuje na rozpoznání hlasu...
Ano, technologii rozpoznání hlasu bych chtěl do nějaké své hry začlenit. Třeba do *Metal Gear* by se hodila naprosto parádně. Stačilo by zařvat povel...

Do té doby však máte k dispozici pouze Dual Shock2 s jeho novými, analogově senzitivními tlačítky. Hodláte je v *Metal Gear 2* použít?
Ano, využiji všech tlačítek, protože tak to funguje. Například když nějaké tlačítko stisknete pomalu, zaměřujete zbraní pomalu. Když jej stisknete rychle, zamíříte rychle. Když pohnete (analogovou páčkou) rychle nahoru, budete šplhat rychle nahoru - ovšem když šplháte rychle, děláte rámus a nepřítel vás uslyší. Díky tomu můžete třeba vystrčit hlavu za roh obezřetně, na druhé straně si musíte dávat bacha, když máte prst na spoušti, protože jinak by vám mohla pistole nechtěně vystřelit.

Prý bude možné používat víc než jen obyčejné tradiční zbraně. Včera jste nám prozradil, že zde budou i uspávací šipky a že bude dokonce možné hru dohrát, aniž bychom museli vůbec někoho zabít.
Ano, to je všechno pravda, ale víc prozatím neprozradím. Jasně, že tu budou nové zbraně. Některé z nich skutečně existují v reálném světě, jiné jsou imaginární, přičemž se zakládají na kombinaci už existujících technologií a mé vlastní představivosti.

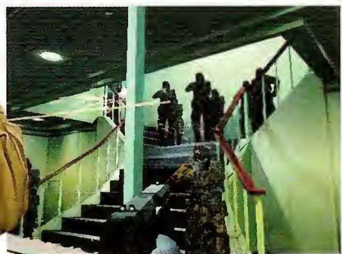




Výtvarník *Metal Gear* Yoji Shinkawa. Vypadá dobře, cítí se skvěle.









Přečtete si rámeček Premiéra a porovnejte s fotkami. Ano, to nalevo je scéna s dcerou Svobody.

PREMIÉRA POKRAČOVÁNÍ...

▶ **01:37** „Tohle je země svobody." No s tolika vojáky na palubě to zrovna tak nevypadá. Loď ozáří blesk, na kameru dopadají kapky deště. Snake se zdvihá a jak jde po kovové lávce, jeho boty nádherně čvachtají.

01:52 Snake se rozhlíží všude kolem, jeho tělo vykazuje nádhernou anatomii v reálném čase. Než se vydá na střet s nepřítelem, zastaví se a zamyslí. To vypadá skvěle. Pak se začne plazit, je úplně promočený, kapky se odrážejí od částí oděvu - vypadá to jako scéna z filmu...

02:04 Snake se plazí po schodech nahoru, záblesky světla vrhají stín po prostoru. No vždyť tohle zatraceně JE film.

02:18 Stráže zapínají stroboskop a jdou po Snakeovi.

02:25 Sniper režim. Rychlé přepnutí zpět do třetí osoby a nepřítel dostane šipku do hlavy. Zavrávorá a padá na zem v hlubokém spánku.

02:38 Kde je Snake? Visí na jeřábu a snaží se proplížit kolem. Pak přeskočí koleje a rychle pryč.

02:55 Další filmové záběry, stíny a Snake se vydává nahoru po schodech. Plíží se po chodbách, záběry zblízka ukazují jeho vyvinutou muskulaturu. Sem tam probleskuje světlo. Přichází stráž, ale Snake vidí jeho stín, a tak se stačí schovat.

03:14 Už tu je Snake znovu. Narazí na stráž, sejme ho, ten se klepe jak osika a prosí o milost. Dostane ji? V žádném případě.

03:22 Uvnitř lodní laboratoře. Snake musí být zatraceně opatrný. Hodí prázdnou nábojnici na druhou stranu, zmate stráž, jeden rychlý skok a je zase pryč. Vypadá to fakt úžasně. Strážci zbude tak akorát známý otazník nad hlavou.

03:50 Po dalším pátrání Snake nachází mrtvolu chlapa ve skříni. Vrátí ji zpět a skryje se ve vedlejší. Pohled z první osoby skrze ventilátory: hledají ho - našli ho. Vykřičník a výstražný zvuk signalizují, že jde do tuhého.

04:20 „Kdo je tam," ptá se stráž. A odpověď? Střela mezi oči po krátkém zaváhání. A kdo je osamělým střelcem? Starý chlap s pistolí, v maskáčích, dlouhé pláštěnce a s šedým copem. „Kámo, jdeš ke dnu s kapitánem..." zavrčí, než odejde. Ano, právě jsme viděli Shalashasku neboli návrat Revolver Ocelota!

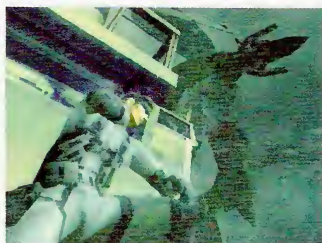
04:42 „Jednoho dne *MGS* změnil svět počítačových her," objeví se bílé na černém na obrazovce. Na scénu vstupuje ženská postava. Má krátké vlasy, na sobě vestu a maskáčové kalhoty. A taky má nože. Snake vystupuje do popředí a začíná rvačka. Žena vrhá nůž, který - ve stylu *Matrix* - zanechává ve vzduchu čáru. Snake se vyhne, jeho nový nepřítel hází druhý a sahá po pistoli.

05:01 „A teď, svět změnil *MGS*." Zběsilá akční scéna, Snake bojuje s hordou vojáků vybavený infračervenými brýlemi, kteří mu jdou po krku. Snake chytře přechází do první osoby a střílí do trubky s párou po jejich pravé straně. Ta je oslepí a on je pak sejme. Plně interaktivní pozadí a inteligentní hratelnost, tady to máme.

05:19 „Sežer si to." Zpátky na palubě hází naše nová kamarádka po Snakeovi granát, on se schovává za nějaké bedny. ▶











Snake má co dělat se strážemi, vojáky, štíty, roboty i stíny.

▶ **Uspávací šipky. Pokud je použijete v perspektivě první osoby, pak můžete počítat, za jak dlouho to s nepřítelem praští. Když ho trefíte do nohy, bude se chvíli potácet, ale pak...**

Přesně takhle to funguje. Když trefíte srdce, skácí se hned.

Otázka pro pana Shinkawu (grafický designér hry a mj. i postava z *Metal Gear Solid 2*). Nový *Metal Gear* je velmi organický, svým designem až insektoidní...

V prvním díle jsem usiloval o to, aby Metal Gear Rex byl tak trochu dinosaurus, ale protože konzola měla přece jen omezený výkon, nepodařilo se nám získat dostatek polygonů. Proto to muselo být všechno tak ostré a hranaté, dokonce i pohyb. S PlayStation2 jsem dostal příležitost zvětšit počet polygonů a vytvořit i náležité křivky, takže vypadá skutečně jako monstrum - nikoliv dinosaurus, ale opravdové monstrum. Myslím, že takhle nějak funguje vývoj: od dinosaura k monstru.

Musela to pro vás být výzva udělat Snakea na PlayStation2.

V základě jsem postupoval po stejné linii jako v prvním díle. V prvním *Metal Gearu* jsme kvůli omezenému počtu polygonů postavy modelovali tak, že některé neměly oči, uši, nos nebo ústa. Nicméně v *Metal Gearu* 2 - hlavně díky větší polygonové kapacitě nové konzoly - uvidíte nos, uši, oči... prostě všechno.

Jak vysokou míru detailu tedy plánujete?

Na jeho tváři poznáte překvapení atd. Když bude v problémech, bude tomu odpovídat i výraz v jeho obličeji.

Obrázek na naší obálce napovídá, že se postava změnila.

Ano, od prvního dílu pár let uběhlo. Snake dostal vousy a je tak trochu otrhaný a ošuntělý. Není to ten Solid Snake, jak jej známe.

Zpět k panu Kojimovi - jaký bude mít tato zvýšená pozornost věnovaná detailu vliv na způsob, jímž se hra bude skutečně hrát?

Když se Snake rozhlédne kolem sebe a uvidí přímo před sebou nepřítele, bude vypadat hodně překvapeně. Jeho tvář nebude na obrazovce příliš velká, takže to možná hned napoprvé nepostřehnete, ale po čase už postřehnete i takovéto detaily. A výraz jeho tváře se bude měnit, to poznáte snadno - stačí se podívat trochu zblízka. Nicméně nebude to fungovat jako nějaký barometr nebo udávat významné informace.

Ale přinejmenším se s postavou lépe seznámíte.



NĚJAKÉ OTÁZKY?

PO FILMU BYLA TISKOVKA. NOVINÁŘI VYPALOVALI NA KOJIMU SVÉ DOTAZY. TADY JE KRÁTKÝ PŘEPIS, VČETNĚ NĚKOLIKA HLOUPÝCH OTÁZEK (A ODPOVĚDÍ)...

Programuje se pro PlayStation2 těžko?

Ano, těžko. Třeba ruka. Potřebujete všech pět prstů - všechny články, všechny klouby, aby to fungovalo. Je to velmi těžké, ale na druhou stranu strašně zajímavé, protože můžete dělat spoustu věcí, které dříve nešly.

Jak velký je rozpočet na *Metal Gear 2*?

Dost peněz na to, abychom mohli udělat japonskou verzi Godzilly.

Má Snake v *Metal Gear 2* kámoše - jako Meryl?

(Smích) Tajemství.

Co znamená Sons Of Liberty?

(Smích) To je taky tajemství.

Kolik hodin hratelnosti odhadujete u *Metal Gear Solid 2*?

Nevím.

Bude oproti původní verzi vylepšený AI?

Pro umělou inteligenci využívám jednu třetinu Emotion Enginu. V původním díle to všechno bylo o jednom vojákovi, který stál proti Snakeovi. Tentokrát to bude on proti rotě vojáků. Ta bude mít svého velitele, který bude vydávat rozkazy, a to podle toho, kde Snake právě je, jaké má zbraně... Je to prostě hodně komplikovaný systém.

Jsou zde nějaké nové zbraně? A měl jste na ně vojenské konzultanty?

Jednou z nových zbraní jsou uspávací šipky. Budete-li je používat opatrně a chytře, pak můžete hru dohrát, aniž byste někoho zabili. Jako u prvního dílu, i teď jsem strávil několik dní s Motosadou Morim, naším vojenským poradcem. Ten nám dal několik lekcí o infiltračních aktivitách, speciálních jednotkách, jak pronikat do objektů, jak prozkoumávat terén apod.

Je hra na CD nebo na DVD? Je vyvíjena se zřetelem na internetový potenciál?

(K DVD) Možná. O internetových schopnostech nemůžeme nic říct, ale uvažujeme o tom - něco tam asi bude...

***Do jaké míry vznikal Metal Gear 2* se zřetelem ke konvergenci mezi hrou a filmem? (Ehm, to byla naše otázka)**

Já osobně filmy zbožňuji, a jak asi víte, je to můj koníček, viděl jsem jich tisíce. A tak by bylo divné, kdyby mě to nijak neovlivnilo.

Jak dlouho už se na hře pracuje a kolik toho ještě zbývá?

Se základními experimenty jsme začali asi před rokem a už víme, jak bude Metal Gear na PlayStation2 vypadat. Už máme engine a od teď musíme pracovat na příběhu a hodně vylaďovat. To bude trvat tak rok.

Jak se cítíte teď, po premiéře?

Abych byl upřímný, byl jsem trochu nervózní.



"Vrátil jsem se!"
Kojima odpovídá na otázky po premiéře.

"Nemohli jsme toho do Solida Snakea dát příliš, protože hráč musí mít šanci se s ním ztotožnit. Bude s ním hrát spousta hráčů, a proto musí být neutrální."

Ano, to bezpochyby. Až totiž ve hře uvidíte Snakea překvapeného, překvapí to i vás, a ještě větší měrou... Je to jako v nějakém hororu, když vidíte, jak se někdo lekne, taky se obvykle leknete.

Ale teď vlastně můžete se svou postavou soucítit, když třeba cítí bolest, nebo ve výrazu jeho tváře hledat motivaci. Je to budoucnost her pro PlayStation2 obecně nebo jen jedinečný rys série *Metal Gear*? Není to prostě jen týpek, který střílí, nýbrž člověk, kterého chcete poznat a pochopit, proč vlastně střílí.
A právě proto to není hra typu *Doom*, kde se stále pohybujete v perspektivě první osoby. Šlo nám o to, abyste skutečně viděli Snakeovi do tváře.

Znamená to tedy, že když budete hrát v roli Snakea, lépe ho poznáte?
Nechci o něm zatím příliš mluvit, protože on je vlastně každým z nás. Je to postava, kterou bude hrát spousta individuálních hráčů, a proto musí být neutrální. Jednotlivosti budou záležitostí ostatních postav - bude tu chlápek, co mu zabili tátu, holka, kterou vychovali nevlastní rodiče, ale Solid Snake - to jste vy. Nemohli jsme toho do něj dát příliš, protože hráč musí mít šanci se s ním ztotožnit.

Teď něco, co asi bude naše čtenáře hodně zajímat. Sešel jste se s Larrym a Andym Wachowskými? Plánuje se něco jako hra *Matrix* nebo naopak film *Metal Gear*?
Jenom jsme se sešli. Nediskutovali jsme o nějaké hře Matrix od Kojimy či o čemkoliv jiném na ten způsob. Prostě jsme se pozdravili a tak trochu si pokecali (smích). Oni totiž nemluví japonsky a moje angličtina za moc nestojí, takže ta komunikace nebyla příliš hodnotná.

Dobrá, ale koho byste viděl rád jako režiséra filmu *Metal Gear*?
Třeba právě bratry Wachowské, Alexe Proyase, který dělal *Vránu,* anebo třeba Stephena Norringtona, jenž zase režíroval *Blade*.

A poslední otázka - kdy jste v oněch devíti minutách promítání ukázky byl nejšťastnější?
Při potlesku! A mohu-li vaši otázku trochu pozměnit, největší radost mám z toho, že hra je strašná zábava. Jenom je škoda, že to nemůžeme ukázat lidem tady, protože zatím nemáme hratelnou verzi. Ale je to hra, ne film, a když si *Metal Gear Solid 2* hraji, velice se při tom bavím.

OK, tak si to shrňme. Máme hru, kde jde hlavně o utajení. Nově je situována do New Yorku, je ve znamení návratu Solida Snakea, má monstrózní Metal Geary, kteří vypadají jako hmyz a v godzillovském stylu procházejí Manhattanem. Hra má citlivé analogové ovládání, nové zbraně, pohyby a v samém srdci projektu je muž, jemuž jde o to vymáčknout z Emotion Enginu úplně vše. Tento muž nám chce ve hře ukázat i vzduch...
A zůstala i řada otázek. Kdo jsou oni Sons Of Liberty? Co se stalo s Meryl?! Lze skutečně důvěřovat Revolver Ocelotovi a co má Liquid Snake v rukávu? Na některé z nich snad najdeme odpověď, až pan Kojima ukáže *Metal Gear Solid 2* znovu na tokijském veletrhu v září. Hra jako taková by se na (japonském!) trhu měla objevit na podzim roku 2001. Do té doby nás čekají pouze kusé tiskové zprávy, občasné fotky, fámy a napjaté čekání, jaká že tedy bude budoucnost videoher.
A můžete se spolehnout, že náš časopis bude v čele pelotonu. ■



„Už žádné fotky." To je rezolutní.



„Chtělo by to paraple..." Snake působí v průtrži mračen stoickým dojmem.

PREMIÉRA POKRAČOVÁNÍ...

▶ Přeskakujeme mezi první a třetí osobou, Snake nakonec skáče dolů po schodech a mizí.

05:43 Vojáci teď mají neprůstřelné štíty. Snake po nich střílí, ale projektily se jenom odráží od plexiskla. Nicméně Snake - anebo lépe řečeno hráč - se přepíná do první osoby a střílí jim do kolen. Stejné strategické myšlení pokračuje, když Snake odpálí světla na stropě a pak si v nádherné animaci dobije zbraň.

06:08 Na lodi je bar, a tak přišel čas zastřílet si do láhví.

07:30 Snake se schoval za skleněným oknem, rozbíjí ho a sejme šest vojáků v řadě (okno se nádherně rozletí na kousky). Na své straně má laserové zaměřování, a tak nemají šanci. Dokonale propracovaná je každá jednotlivá střela, doprovázená efekty rozbíjených lahví. Přestřelka pak pokračuje ve skladu, kde čekají další skvělé efekty. Na Snakea spadne krabice s ovocem. Zůstává schovaný, pak vykoukne a sejme útočníka.

06:59 „*MGS* začíná znovu," čteme na obrazovce. Řečeno pěkně od podlahy. Animované postavy Snakea a jeho ženského protějšku se pohybují v pozadí, přes ně jdou titulky: Shinkawa, Harry Gregson-Williams (autor hudby, proslavený tituly jako *Nepřátel státu*) a na konec sám Kojima. A taky krátký pohled na robota...

07:11 Zpět do podpalubí, kamera/loď se začíná prudce zmítat a Snake uhýbá před řadou výbuchů.

07:14 Zase venku. Slyšíme hlasy. „Ty to chceš ukrást?" řve Snake. „Ukrást? Já to chci zpět!" odpovídá Revolver. V pozadí se pomalu pohybuje robot a pod nápory větru třískají větráky.

07:25 „Cože! Ty a Solidus jste pořád...!" Střih zpět na Snakea, který se vyhýbá dávkám ze samopalu. Na palubu dopadají prázdné nábojnice, které v přesných úhlech odskakují do strany. Tanker vybuchuje a teď přichází na řadu Manhattan...

07:47 Ilustrace DNA matrice pomalu mizí a na obrazovce se objevuje nápis *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty,* následovaná logem PlayStation2. Potlesk davu - ale tím to ještě nekončí.

07:58 Pane Bože, to je Metal Gear Ray! Má velký ocas, kterým mává kolem a všechny kosí. Zpředu srší energické vlny. Jde z něj strach - a Snake má taky ten pocit. Za neustávajícího deště se Snake schovává za bedny a volá: „Octacone, tohle vypadá zle..."

08:25 Na obrazovce se objevuje: „Plánovaná premiéra 2001" (chybí avizovaný podzim). Ale ještě zajímavější je poslední dialog: „Je to tak dlouho... Bratře." TEN HLAS! Ten patří Liquid Snakeovi! „Jasně, jsem to já." My už si to chceme zahrát!

08:30 Střih. Snake tiše sestupuje po žebříku, plíží se kolem čety vojáků, zprvu úspěšně, ale pak... Z deště se nachladí a kýchne. Utírá si nos a celá četa se obrací k němu, nad každou hlavou svítí vykřičník a slyšíte zatraceně silný výstražný signál. Tak tady to bude sranda. Viz rovněž...

08:50 Ten kus po titulcích. Voják usnul na stráži, přichází jeho kamarád a pořádně ho nakopne. Ten se probudí, rozhlédne se kolem, už nikoho nevidí a nad jeho hlavou se objeví velký otazník. Do toho všeho hraje saxofonové sólo. Devět minut vypršelo. Ale byla to fakt nádhera...



Náš pan Riot si vyšlápl na sérii podomních recitálů.



Zkoprnělý hrůzou: agent Riot, oblečen do pánského ekvivalentu bikin, se seznamuje se silami temnoty.

ŽÁDNÝ PŘÍBĚH BEZDOMOVCE, JAK TO MOŽNÁ VYPADÁ, ALE AKČNÍ RPG.



Vagrant Story

„Je zvláštní, dosud nikdy jste totiž neviděli tolik různých

FAKTA

VYDAVATEL:	Square Europe
VÝROBCE:	Square
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	náročná

Někteří lidé si oblíbili role-playing games. Jiní mají rádi akční hry. Pokud jste ale natolik liberální, že se vám líbí obojí, je *Vagrant Story* větrem právě pro vaše plachty - čerstvý, osvěžující, povzbuzující, ale ve velkých dávkách smrtelně nebezpečný pro váš společenský život. Rozhodně to není hra, která by sedla každému, a už první zaškatulkování k titulům podobným *Metal Gear Solid* je hodně matoucí. Všichni, kdo hledají lstivé zabíjení chladnou ocelí, se budou muset poohlédnout jinde (třeba na stránce 38, kde najdou preview *Tenchu* 2). Jinak řečeno, to, co hra přináší, má něco do sebe.

Vagrant Story se odehrává v původním fantastickém světě s renesanční příchutí, ale moderním politickým vnímáním a začíná v okamžiku zajetí rukojmích. Na scénu vstupuje Ashley Riot - to jste vy - agent se speciálním výcvikem a nejistou minulostí. I když ho řídíte, pohybuje se Riot s neočekávanou rychlostí, šikovností a odhodlaností člověka, který odešel z hospody těsně před zavíračkou a jeho dalším cílem bylo jít někam do nonstopáče. Samotná hra působí důvěrně známou atmosférou. Prozkoumáváte několik set jejích místností, zabíjíte nepřátele, hledáte klíče, řešíte jednoduché kombinační hlavolamy a získáváte lepší výbavu. Je tu také trocha 3D skákání po plošinkách. Je rovněž zvláštní, dosud nikdy jste totiž neviděli tolik různých prvků tak efektivně skloubených do celku.

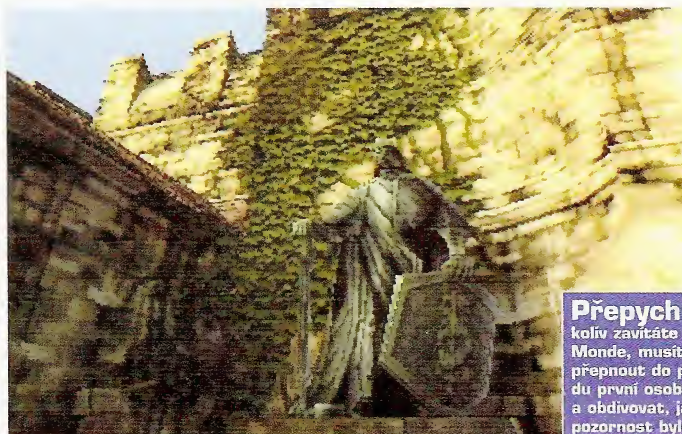
Všechny filmové momenty, které ve hře působí jako pojítko, jsou „enginové" sekvence - což v žargonu znamená, že jsou renderovány se stejnou grafikou, které bylo užito v samotné hře a nepřepínají se na full-motion video - a každá z nich zhušťuje dramatickou zápletku do stručných, přiměřených výměn. Na rozdíl od *Metal Gear Solidu* se nikdy nemusíte netrpělivě prokousávat hromadami vysvětlujících rozhovorů a můžete si dokonce jen tak pro zábavu přehrávat celé bitvy s bossy. Nestává se často, že byste narazili na herní designéry se smyslem pro přesný směr a ovládání, ale v celé *Vagrant Story* nenajdete jedinou nadbytečnou scénu. A i když může použití komiksových bublin pro rozhovory zprvu vypadat jako úpadek, je tento vizuální styl tak působivý, že si říkáte, jestli by dabující herci celou atmosféru nezničili.

A co vzhled? Často se budete přepínat do zmrazeného pohledu z první osoby, jen abyste mohli obdivovat nádherný, do nejmenších detailů propracovaný vodopád nebo přeskakující nápis na ulici. V celém tomhle trojrozměrném světě je ale jistá integrita, která produkuje další elegantní prvky. Můžete se schovat za zeď a sledovat, jak ostří sekyry, původně mířené na vaši hlavu, zazvoní o kámen, nebo použít místo štítu nepřátelského vojáka a vyvolat tak v boji paniku, až ho místo vás zasáhne střela z kuše.

Opravdovou inovaci objevíte při bojování. Chcete-li zaútočit na nepřítele, vytáhnete zbraň a zmrazíte dění. Pak můžete různě manipulovat s kamerou, abyste si nepřátele prohlédli v 3D, a prostorová mříž vám ukáže



Soubor silných, dobře udělaných postav ožívá ve filmových scénách, které předčí i *MGS*.





Přepych: kdykoliv zavítáte k Lea Monde, musíte se přepnout do pohledu první osoby a obdivovat, jaká pozornost byla věnována detailům.

prvků tak efektivně skloubených do celku."

dopad vašeho útoku. Nakonec můžete nepřítele ohromit zamířením na určitou část těla. Poranění ruky se štítem například oslabuje obranu, zatímco zásah do hlavy zabrání oběti vyřknout zaklínací formuli a pomoci si kouzlem. Takováto přerušovaná bitva vypadá ze začátku dost lacině a primitivně, protože Riot začne své bojovnické umění objevovat až tak u druhého bosse; teprve pak odhalíte plnou hloubku a vynalézavost *Vagrant Story*.

Aby bylo jasno, máte před sebou systém komb, který se beze vší pochyby inspiroval hrami *PaRappa* a *Tekken*. Útok můžete rozšířit tak, že po prvním kombu stisknete tlačítko pro druhé, jako to bylo se Squallovou Gunblade ve *Final Fantasy VIII*. Ashley pak vypálí další tvrdou ránu, a pokud znovu zvládnete timing s dalšími komby, můžete útok prodlužovat dál a dál. Taková jednoduchost je překvapivě návyková - timing je s rozrůstajícím se řetězcem stále obtížnější a hodnoty na vašem risk meteru začnou šplhat do závratných výšek. Můžete si nejen vymýšlet vlastní komba, ale naučíte se i takové grify, při kterých získáte několik bodíků na ukazateli zdraví, nebo umlčíte nepřítele, aby nemohl použít kouzlo. Ta samá tlačítka můžete používat i pro obranné pohyby.



Stejně jako při protiútoku v *Tekken* nebo bojovkovém kombo-breakeru zmáčkněte, jste-li napadeni, pravé tlačítko a můžete snížit škodlivé účinky, odrazit kouzlo, nebo dokonce pohltit magické body. Objeví-li se „!", dostanete bleskovou radu, kdy přesně máte kliknout, což vám pomůže zvládnout timing, brzy se na to ale vykašlete a budete raději sledovat animace a poslouchat zvukové efekty.

Rovnováhu ve hře udržuje risk meter, jehož hodnoty rostou, kdykoliv používáte speciální pohyby. Vysoké hodnoty ztěžují správné načasování a zvyšují možnost zranění. Pokud s ním nebudete opatrní a nebudete se kontrolovat, může se stát, že budete muset ustoupit a počkat, až jeho hodnota klesne a vrátí se vám zdraví. Útěk sice možná vypadá zbaběle, ale ▶

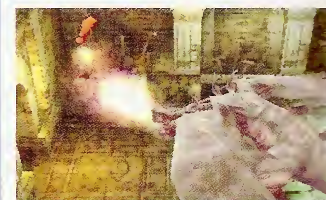
JAK...
SE ŽIVIT ZABÍJENÍM DRAKŮ



Vzpomeňte si na svatého Jiřího. Teď si ho představte, jak stojí na štaflích a ohání se dýkou. A je po iluzích, ne? Nejprve si opatřete kopí, halapartnu nebo dvouručák, protože draci bývají zpravidla pořádně velcí.



Abyste dostali zbraň drakobijku, musíte ji používat výhradně na draky. Finta je v tom, že nejdřív můžete trénovat na lizardmenech, kteří jsou považováni za dračí stvoření, a ve zbrani se tak bude akumulovat spousta protidračích bonusů.



A na konec stará známá otázka: jak poznáte wyverna od draka? Wyvernové stojí, heraldicky řečeno, vzpřímeně na dvou nohou, zatímco draci mají nohy čtyři. Tohle si opište za domácí úkol. Tak co, dračí zabijáci, připraveni?







Samá menu. Pozor, těch se tady nezbavíte. *Vagrant Story* v sobě má hodně RPGčkových prvků.





Dokonce i tradiční gratulace k dokončení sektoru je tady zakódována do ruletové hry (napravo).



„V dílně Ley Monde můžete kombinovat čepele nebo různé

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

FINAL FANTASY VIII

Nic originálního, připouštíme, ale nejlepší RPG, jaké je k mání.



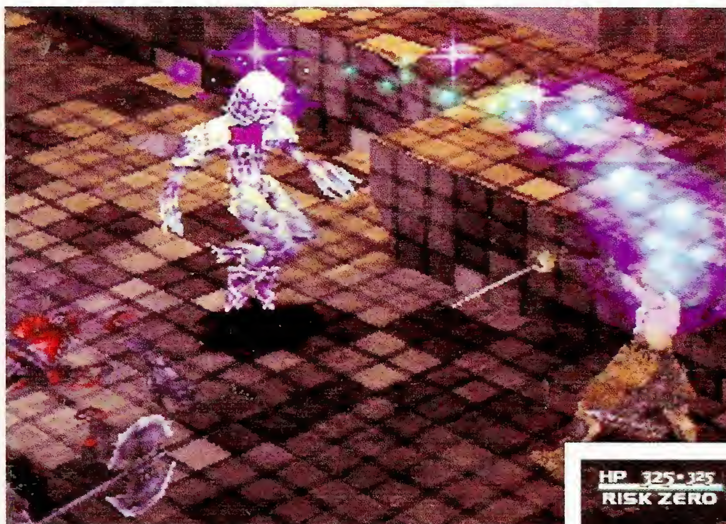
▶ pokud je vaše definice tak obsažná, že vysprintovat z místnosti a sednout si se zkříženýma nohama do sudu je zbabělství, tak kdo ví.

Můžete si také zkusit, jak byste dopadli jako kováři. V dílně Ley Monde můžete kombinovat čepele nebo různé kusy výzbroje a vykovat z nich nové předměty nebo vyspravit ty, které jste si oblíbili. Slitina vyrobená z bronzových a železných tureckých šavlí vám poskytne pevnější ostří. Ze svého kopí s okřídleným drakem můžete, přidáte-li kov z palcátu, vyrobit obouruční meč na draky. Různé vlastnosti výchozích složek se přenesou i na výsledný produkt, takže meč, kterým se likvidují oživlé mrtvoly, si své zombiobijectví zachová, i když z něj uděláte třeba kuš nebo palici.

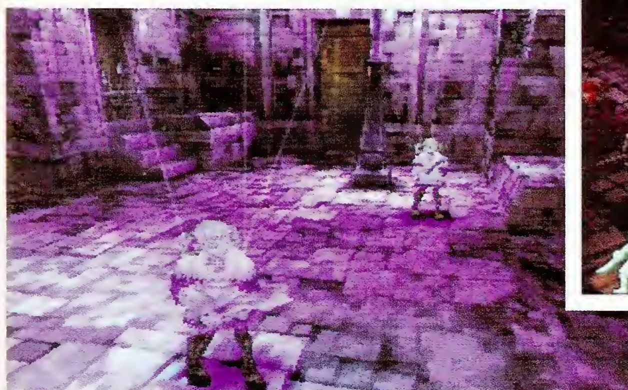
Musíme uznat, že v dílně si můžete tak vyhrát, že vám kvůli vynalézání a testování nových zbraní bude dokončení hry trvat o pěkných pár dní déle. Naneštěstí musíte často sáhnout na paměťovou kartu, kde máte uložen inventář a to hraní zdržuje. Hra je bohatá na informace, o které se starají vnitřní manuály a textové zpracování všech statistik, takže inteligentní hráče, kteří se dokáží ponořit do hlubin strategie, by neměl sestup do hardcorového pekla uvést do větších rozpaků.

Pozor, nejedná se však o hru s hodnocením 40/40, jak uvádí prestižní japonský časopis *Weekly Famitsu*. Musíte se tu i přes všechny možné zkratky příliš potýkat s přepínáním z jednoho předmětu na druhý a hledáním v menu.

Agent Riot v některých akcích nepůsobí zrovna suverénním dojmem a vypadá tak trochu neobratně. Některé oblasti jsou až přeplácané (konkrétně například Snowfly Forest), kde kvůli perspektivě skoro nemáte šanci sledovat, co děláte. A systém obsahuje také několik nevyváženostÍ, díky nimž jsou, když si jich všimnete, některé bitvy až příliš snadné.









Používání kouzel není zrovna realistické, ale vyplatí se (nahoře). (nalevo) Malá strašidelná potvůrka na hraní pro strašidelné holčičky. Určitě je úterý a je to japonská hra.

JAK...

VYLEPŠOVAT ZBRANĚ



Jednoručné zbraně jsou sice slabší, ale nechávají vám volnou levou ruku, do které si můžete vzít štít, a získat tak všechny obranné výhody, které z toho pramení. Pokud chcete zvýšit svůj ničivý potenciál, musíte se naučit zvládat obouručné zbraně a jejich pomalejší animace.



Zajděte do jedné z dílen Ley Monde a omrkněte zbraně, které jste posbírali. Zkuste je různě kombinovat a uvidíte, co z toho vyleze. Po několika hodinách, kdy se nám postupně podařilo vyrobit palcát a z palcátu cosi necudně velikého, máme naprosto novou zbraň a můžeme ji vyzkoušet.



„Budeme tomu říkat kladivo? Ne, kámo, tohle je kladivo, atd.“ Díky našemu zákulisnímu úsilí si teď budou moci kardinálovy Crimson Blades na vlastní kůži vyzkoušet obří palici nazvanou „The Destroyer“ (= Ničitel). Hohohó!

kusy výzbroje a vykout z nich nové předměty.”

Vagrant Story je opravdu zvláštní. Kombinační hlavolamy, perspektiva třetí osoby a animovaní 3D nepřátelé jsou známí všem hardcore hráčům, ale novinkou je bojování založené na reflexu. Příznivci ničím nerušené akce si zřejmě budou stěžovat na příliš mnoho strategických role-playing pastí, ale ti, kdo mají vyloženě RPGčkové sklony, si budou *Vagrant Story* pochvalovat jako jeden ze zlatých hřebů v playstationovém katalogu. Určitě se najdou tací, kteří se do ní okamžitě zamilují a budou hrát, dokud je nepřemůže spánek, a pak se budou o několik hodin později probouzet u praskajících televizí v místnostech příjemně vytopených žárem předoucí konzole.

Zy Nicholson



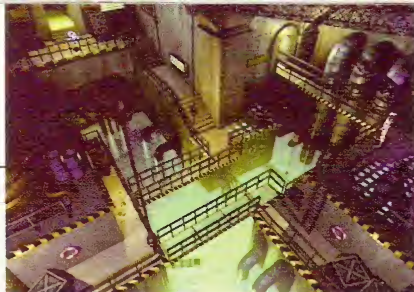
Videohra nebo reklama na soukromý penzion? (Videohra, samozřejmě.)

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Neuvěřitelná. Z tohoto hardwaru už nikdo nic lepšího nevymáčkne.	10
HRATELNOST:	Návykové RPG, které si leccos půjčilo z akčních her.	8
ŽIVOTNOST:	Můžete ji jen tak prolétnout, ale byla by to škoda.	7

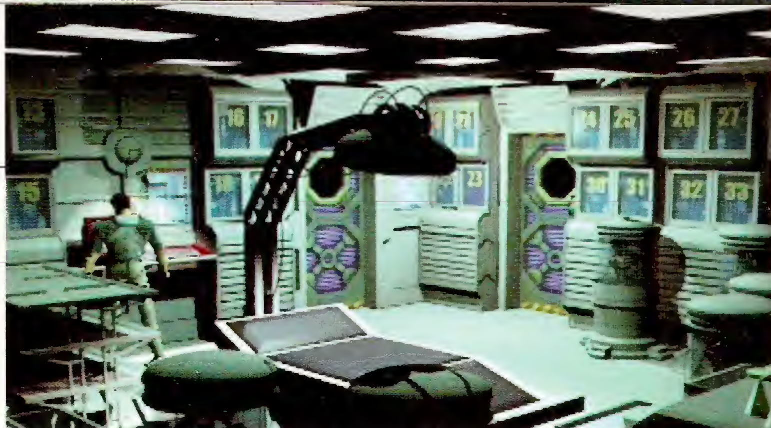
CELKOVĚ
Ve *Vagrant Story* plné spletitých filmových zápletek se kombinuje nový a starý rukopis herního designu, ale za všemi těmi prvky z akčních her je třeba vidět RPGčkový základ.

9 Z DESETI



Tak tady to všechno začíná. Nebojte, tohohle vojáka ještě nebudete muset zabít. Toho stačí ukecat.







„Plížením vpřed" je heslo dne. Pližte se a budete žít déle. Ne o moc, ale déle.



JMENUJI SE CORD. JOHN CORD. ALE ŘÍKEJTE MI EMENTÁL.



In Cold Blood

"Ve hře se berou a používají předměty, prokecávají se zevlující

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Revolution Software
DATUM VYDÁNÍ:	červenec
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	náročná

Jsou dny, kdy by se člověk raději neprobudil. A jsou místa, kde by se člověk raději neprobudil. Mezi ty fleky, kde byste rádi oželeli zvonění budíku, patří rozhodně mučírna začínajícího (ovšem bezpochyby talentovaného) ruského diktátora. Vřele nedoporučuji tři mukloyé z pěti.

A právě na takovémhle místě otvírá oči zvláštní agent Jejího Veličenstva John Cord a nedůvěřivě mžourá na připravenou řádku skalpelů, kleští a elektrod připravených na bližší kontakt s jeho tělem. Jeho situace by mohla sloužit jako slovníková ukázka pojmu „mít problémy". John Cord má problémy a nezbývá mu než prohrabovat svou paměťovou databanku a vzpomínat, jak se do těch problémů dostal.



Všechno to začalo jedním ztraceným špionem. A špioni nejsou lidé, jejichž ztráta by se přešla bez povšimnutí. Takoví lidé se neztrácejí bez příčiny, člověk je nezapomene v tramvaji ani nevytrousí v metru, a pokud se vám nějaký tajný agent zakutálí pod stůl, hned vystartuje mračno jeho kolegů a budou propátrávat každý centimetr linolea, dokud nezjistí, do jaké škvíry zapadl. Takže je myslím nabíledni, že když se v malé ruské zemi s nápaditým jménem Volgia ztratí britský agent, vyrazí hned John Cord omrknout, co za tím vězí. A už to jede. Davy nepřátel, krásné ženy, tajné laboratoře, zbraně hromadného ničení, státní převraty - prostě všechno, co k úspěšné hře patří.

Firma Revolution Software, která se proslavila dvoudílným cyklem *Broken Sword*, se rozhodla opustit potápějící se škuner klasických 2D adventur a přestoupila na modernější plavidlo 3D špionážní akce s bytelnou konstrukcí postavenou podle samotného *Metal Gear Solidu*. Adventuráři se však nezapřou, a tak se ve hře berou a používají předměty, prokecávají se zevlující postavy, až hrozí zaseknutí zubní protézy, a shromažďují se stohy informací z nalogovaných počítačů. Samozřejmě, vývoj pokročil dopředu, takže už nejezdíte myší přes statickou obrazovku a nesnažíte se propátrat každý milimetr herní plochy, zdali se tam neskrývá nějaký předmět, bez kterého není možné pokračovat dál. Místo toho pochodujete místností a osobně se snažíte propátrat každý milimetr herní plochy, zdali se tam neskrývá nějaký předmět, bez kterého není možné pokračovat dál. Jedinou nápovědou vám může být fakt, že když se kolem povaluje něco obzvláště zajímavého, váš hrdina už sám natočí hlavu inkriminovaným směrem. Chytrému nápověz - a vzhledem k tomu, že firma Revolution Software je proslulá svými hádankovými smrtáky, bude chytrý nápovědu opravdu potřebovat.

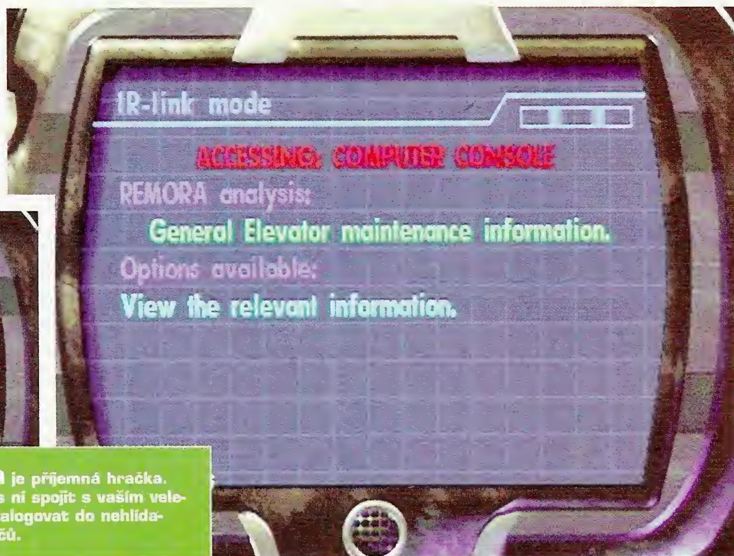






Roboti už jdou. A jsou poněkud neprůstřelní. Vemte nohy na ramena a utíkejte pryč.







Femora je příjemná hračka. Můžete se s ní spojit s vaším velením a i se nalogovat do nehlídaných počítačů.

JAK... SRÁŽET STRÁŽE



Tak tudy vede jediná cesta. Uprostřed ní bohužel stojí hlídač. No nic, karate úder máte v zásobě, tak vzhůru do akce.



Přikrčte se a čekejte, až se otočí. Vyražte. Cestou k němu se změní kamerový úhel, tak pozor na udržení správného směru.



Až mu budete dřepět za zády, vstaňte a prašťte ho do zátylku. Pokud minete a on začne střílet, bušte do něj dál. Tři údery postačí - ovšem v té chvíli už do vás budou pražit ze samopalů tři jeho kámoši. Tak příště víc štěstí.

postavy, až hrozí zaseknutí zubní protézy...”

Hádanky není to jediné, co vám bude dělat ze života peklo. I samotná akční část je pěkně smrtící. Podobně jako *Metal Gear Solid* není ani *In Cold Blood* postavený na akční konfrontaci. Spíš se snažíte kolem nepřátel po špičkách proplížit a sejmout je jedním karate úderem do vazu. Ovšem na rozdíl od *Metal Gear Solidu* mají protivníci uši jak netopýři a i ten sebemenší šelest je uvede do bojové pohotovosti. A věřte mi, nejsou z těch, co střílejí pro výstrahu do vzduchu, dokonce ani z těch, co vás ze slušnosti párkrát minou. Vidí vás = jste mrtvý. To je jednoduchá rovnice, na jejímž konci se dost často naleznete. Zvláště když je proti vám i grafická stránka hry. Veškeré kulisy jsou sice vyvedené do nejmenšího detailu, zato titěrné postavy se v nich nějak ztrácejí. Na monitoru je občas ani nenajdete, natož abyste poznali, kterým směrem se dívají. Takhle se jen těžko odhaduje, jestli vás vidí, nebo ne. A o pohledu zpod vlastního obočí se vám může jenom zdát. Hra vám nadiktuje jeden unifikovaný kamerový úhel, a pokud z něj pořádně nevidíte, máte smůlu. Za takhle ztížených podmínek je veškerý úspěch otázkou ustavičných pokusů a omylů - zvlášť když má váš hrdina občas sklony předvádět místo chůze michaeljacksonovské kreace, jež sice působí nesmírně zajímavě, ale že by vám usnadnili cestu do týlu nepřítele, to tedy ne. Nezbývá než se smířit s faktem, že většinu času budete mít v sobě víc děr, než je ve vzorovém bochníku ementálu.

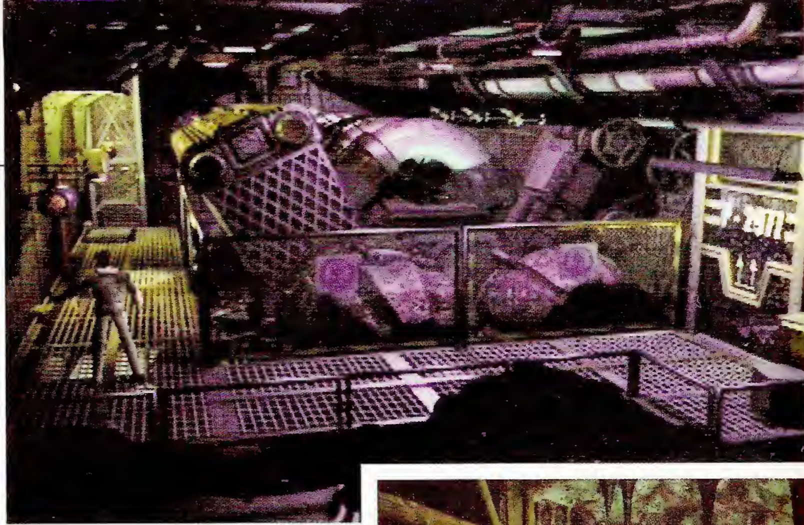
Stejně jako v *Metal Gear Solidu*, i tady máte k dispozici miniaturní počítač. Tenhle (zvaný Femora) je ovšem o poznání víceúčelovější. Kromě radaru (se kterým není problém vyhmátnout pohyb hlídkujících jednotek a komunikovat se štábem) můžete použít i kabel a s jeho pomocí se lze napíchnout do nepřátelských počítačů a stáhnout vše potřebné. Zvláště se pak hodí informace o zaměstnancích, se kterými můžete zavést řeč na jejich oblíbené téma a oni vás budou mít rádi. Mimochodem, tohle je věc, která může psychicky slabším hráčům přivodit trvalou schizofrenii - některé protivníky můžeme v pohodě zabít a s některými se musíme bavit o fotbalu.

Uznávám, že zatím jsem se zrovna neválel na zemi v křeči nadšení. A přitom *In Cold Blood* není žádná narychlo spíchnutá stupidita. Naopak. *In Cold Blood* se vyznačuje pečlivě vystavěným příběhem, který je navíc docela originálně vyprávěný. Začínáme v mučírně a pomocí flashacků si dáváme dohromady události, které tomuhle nepříliš šťastnému konci předcházeli. Tarantinovská nelineárnost je hodně zajímavé pojetí, které má ovšem jeden háček. Jak můžete umřít, když se vše odehrává ve vašich vzpomínkách a vy jste stále ještě naživu? Tvůrci to vyřešili jednoduše. Ve chvíli vašeho skonu John Cord jen utrousí - „Ne, takhle se to nestalo...“ a jedete zase znova od místa posledního nahrání.

Dalším masivním bodem připočteným k dobru je temná atmosféra, ve které se tajemno snoubí s nádechem clancyovských technothrillerů. A co dál? Grafika? Dokonale vykreslené pozadí vás bude překvapovat stále novými nápady. Postavy? Sympatico. Mají tvrďácké hlášky (hrdina), mají tvrďácké hláš-







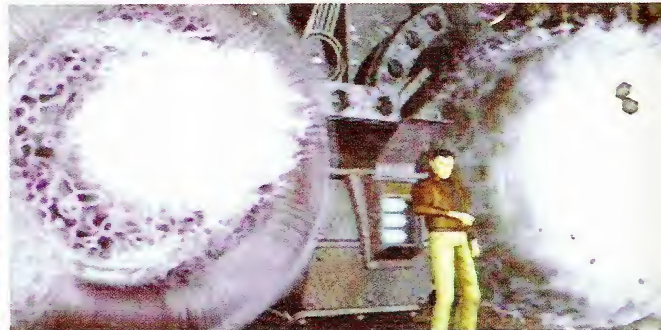


Grafika je úžasná. Budete si je prohlížet dost často - když budete na dokonalém pozadí hledat miniaturní figuru vašeho hrdiny.





Nevěřte chlápkům, co mají žluté oči. Přinášejí jenom problémy.

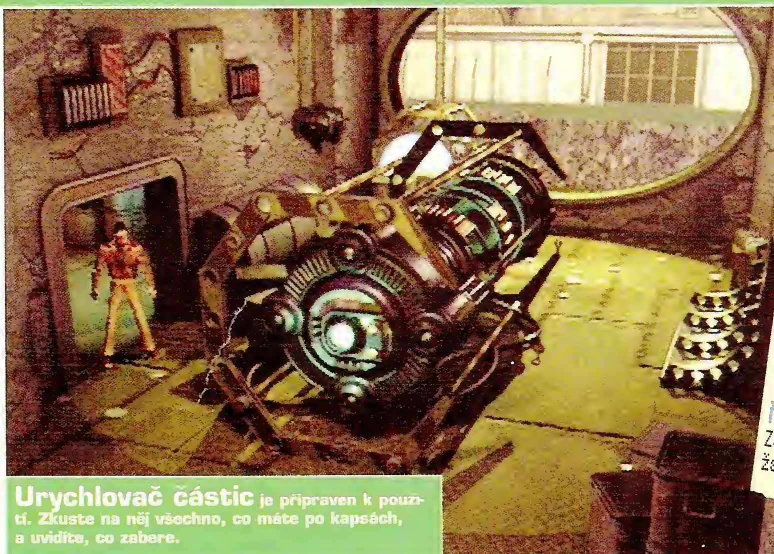


„Ambiciózní kombinace *MGS* s čistokrevnou adventurou."

ky (hrdinovi přátelé), krkají, kouří a škrábou se na zadku (ti ostatní). Navíc není hrdina ten typický kladák bez bázně a hany a občas si pomůže k úspěchu i nějakým tím drobným svinstvem. Nápaditost? Velmi slušná. Herní bomba? Bohužel ne.

In Cold Blood je příkladem tragicky promarněné šance. Ambiciózní a vypiplaná kombinace *Metal Gear Solidu* s čistokrevnou adventurou chřadne pod nánosem mnoha nepatrných kiksů, kterých si zpočátku ani nevšimnete, ale s přibývajícím časem vám začnou zastiňovat všechno to pozitivní, co hra přináší, a přivádět vás k šílenství. Nepřesné ovládání, nepřehlednost, přílišná složitost, těžkopádnost a nejasnost - to všechno vyřazuje *In Cold Blood* ze seznamu kandidátů na nejlepší hru roku. Ale bylo to vážně docela těsně.

Jiří Pavlovský



Urychlovač částic je připraven k použití. Zkuste na něj všechno, co máte po kapsách, a uvidíte, co zabere.

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

METAL GEAR SOLID (10/10)
Zatím nepřekonaný zakladatel tohohle žánru.

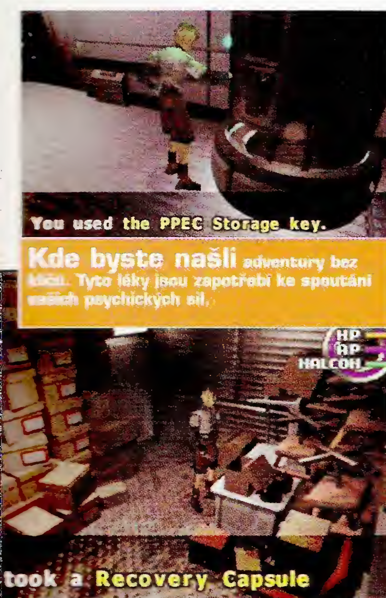
Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Skvělé pozadí, animace jsou už trochu slabší.	8
HRATELNOST:	Možná až příliš těžké.	6
ŽIVOTNOST:	Zvědavost bojuje s frustrací. Sázím na zvědavost.	7

CELKOVĚ
Ambiciózní, originální a atmosférická hra, která toho nabízí hodně - ale ne vždy na úrovni, kterou by hráč skousl. Příběh je skvělý, grafika je skvělá, jenom hratelnost pokulhává.

7 Z DESETI





Kde byste našli adventury bez léků. Tyto léky jsou zapotřebí ke spoutání vašich psychických sil.







Hra s ohněm: i když si při používání psychických sil můžete poškodit zdraví (podle *Galerians* začíná docházet ke zkratům v mozku), příliš horlivé stráže můžete pořádně připéct. Má někdo rožeň?

TELEKINEZE A ZÁHADNÁ VĚDECKÁ ZÁKLADNA V PODÁNÍ CRAVE.



Galerians

„Musíte udržovat rovnováhu mezi vašimi mentálními

FAKTA

VYDAVATEL:	Crave
VÝROBCE:	ASCII
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	13 a více
POČET HRÁČŮ:	1
ANGLIČTINA:	průměrná

Hra *Galerians* úplně ignoruje přímočarý horor série *Resident Evil* a namísto toho se přiklání k psychologickému, ovšem neméně děsivému teritoriu konamiovské *Silent Hill*. Hra umístěná na třech CD je překvapivě inteligentní a vyspělá adventura, jež využívá nápad s telekinezí, a to nejenom jako způsob, jak s větší dávkou představivosti zabíjet své nepřátele. Musíte udržovat jakousi rovnováhu mezi používáním svých latentních myšlenkových schopností, když to je zrovna nezbytné, a kontrolováním vedlejších účinků, které používání těchto schopností spouští ve vaší povaze.

Na první pohled působí *Galerians* důvěrně známým dojmem - totiž jako v řadě survival hororů. Ovládací systém a skvělá práce kamery neskýtají žádná velká překvapení a hráči je snadno pochopí, takže lze do jádra téhle adventury proniknout celkem bez problémů. Podobně používání video sekvencí pro odvíjení scénáře je něco, co všichni dobře známe. Nicméně i když metoda ztvárnění je důvěrně známá, příběh je čerstvý jako tráva zjara a právě to je důvod, proč je *Galerians* celkem slušnou 3D adventurou.

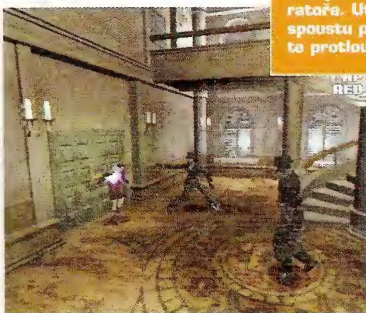
Vám v ní připadla role čtrnáctiletého chlapce Riona, jenž je na samém začátku hry přivázán na stůl v podivném operačním amfiteátru. Probudí jej zdánlivě vzdálený hlas a Rion se osvobodí silou pouhé myšlenky. Nicméně trpí amnézií a není si jist ani svými silami, ani jejich důsledky - děj *Galerians* tak sleduje, jak mladý hrdina hledá vlastní identitu a pokouší se ovládnout své telekinetické schopnosti.

Zatímco u japonských manga her je používání takových sil a schopností zcela běžnou záležitostí, u *Galerians* přece jen působí dojmem osvěžující změny. Jak se Rion proplétá z budovy, kde byl vězněn, do vnějšího světa, může na svou pomoc přivolat řadu útočných chmatů, které mu pomohou proti strážím a vědcům, kteří usilují o to dostat ho znovu pod zámek. Je to zvláštní, ale raná verze *Galerians* představila Riona s podobnými schopnostmi, jaké byly k vidění ve *Scanners* Davida Cronenburga, kdy Rion trhal hlavy asi stejně snadno, jako se otevírají lahve s limonádou. To bylo nakonec zváženo jako bezdůvodné (nebo možná odrazující vzhledem k prodejnosti titulu), a tak ve finální verzi jeho oběti buďto jednoduše propadnou plamenům, nebo se zhroutí v bolestech k zemi.

Nicméně používání mentálních sil snižuje Rionův výkon a energii. Jak se jeho tělo potýká s psychickou energií, náš mladý hrdina zcela zjevně trpí bolestí, přičemž úbytek energie je zobrazen na ukazateli v pravém horním rohu obrazovky. Jediným způsobem, jak tyto účinky odvrátit, je používat lék zvaný Delcon, který najdete na různých místech po všech úrovních a který vyrovnává mentální rovnováhu na normál. A tak je stále se vracejícím tématem ve hře hledání nových předpisů, abyste mohli své síly náležitě využít. Bohužel rovněž to je i jedno ze slabších míst, poněvadž v neustálém shánění tohoto léku se jaksi ztrácí původní dějová linie hry.

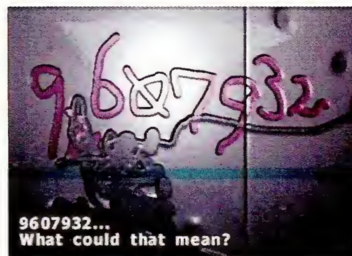
Dalším problémem jsou hádanky. V první řadě jsou celkem snadné, kdy třeba máte přenést nějaký předmět z bodu A do bodu B. V *Resident Evil 3* byl tenhle problém vyrovnán akcí, ovšem v psychologicky

Nejsou to jen sterilizované laboratoře. Utečete z vězení a najdete spoustu podivných domů, jimiž se musíte protlouci.











Že to nedává smysl? Třeba pomůže jedna rána. Ale děti, proboha, doma to nezkoušejte.



JAK...
PLNĚ VYUŽÍVAT RIONOVY SCHOPNOSTI



Rionovy výjimečné schopnosti se nejlépe uplatňují ve dvou hlavních oblastech - útočení a tušení.



Při použití mentálního útoku zasáhne každého, kdo stojí ve vaší blízkosti, obrovská bolest. Zpočátku se skácejí k zemi a zemřou, ale hra má v rukávu ještě více psychokinetických překvapení...



Rion rovněž dokáže vycítit významné detaily, když se daných věcí jednoduše dotkne. Tak se vždy odhalí klíčový obrat v příběhu, někdy znamená detail možnost úniku z jisté oblasti. Nuž, hodí se.

schopnostmi a jejich důsledky.”

orientovaných *Galerians* to možné nebylo. Někdy jsou hádanky až příliš předvídatelné a hlavně záblesky paměti často poskytují příliš snadná vodítka pro následující okamžiky, čímž se ztrácí hodně ze záhadnosti hry.

Co se týče 3D adventur, jsou *Galerians* odvážným experimentem, leč bohužel pouze částečně úspěšným. Je zde mnoho postav a velmi silná příběhová linka, nicméně vše sráží dolů spoléhání na zjednodušené hádanky a také chytrá, byť nakonec omezující idea, že Rion se neobejde bez léku. Důraz na psychologický horor rovněž znamená, že hra postrádá potřebnou dynamiku, aby hráče udržela v neustálém napětí. Je to tedy spíše ekvivalent videofilmu než hitu z kina, nicméně i tak zábavný pokus.

Steve Merrett



Partičku kulečníku, pane? Bohužel, není čas. Musíme najít klíč. Nebo páčidlo? Nebo něco. Jako v *Resi*, však víte...

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS (10/10)
Epičtější a po všech stránkách lepší 3D adventura.

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Detailně provedené pozadí, ale málo úhlů kamery.	7
HRATELNOST:	Snad až příliš usedlá, neobejdete se bez shánění předmětů.	6
ŽIVOTNOST:	Náročné, často však až frustrující.	7

CELKOVĚ
Galerians jsou vítaným pokusem vnést nový vzduch do žánru survival horror. Bohužel to, co začíná jako slibné dobrodružství, končí všedním sbíráním předmětů a jejich používáním.

7 Z DESETI






Některé havarijní figury nejsou jen pro zábavu - mohou také rozhodnout celý závod.

„VYROBÍME HROMADU ŠROTU Z JAKÉHOKOLIV TYPU AUTA. ZN.: DOST RYCHLE."



Destruction Derby Raw

“Chcete vidět, jak se karoserie při nárazu deformuje, jak silnici

FAKTA

VYDAVATEL:	SCEE
VÝROBCE:	Studio 33
DATUM VYDÁNÍ:	červenec
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 4
ANGLIČTINA:	nepotřebná

Jistě, není nad to si občas hezky čistě zazávodit. Udělat ze všech soupeřů malé tečky ve zpětném zrcátku. Každou zatáčku pečlivě a ukázkově vykrojit jako babička, když připravuje vánoční kokainové pečivo („Podívejte, děti! Bílé Vánoce!"). Dorazit do cíle s karoserií nedotčenou, neporušenou jediným škrábancem a nablýskanou stejně oslnivě, jako když jste vyjeli. Mít na tváři povznesený úsměv profíka, který své auto řídí elegantně minimalistickými pohyby talentovaného chirurga.

Ano, tohle všechno je fajn. A pak jsou taky dny, kdy je všechno jinak. Dny, kdy se posadíte před PlaySation a máte chuť NIČIT a DEMOLOVAT. Chcete vidět, jak se karoserie při nárazu deformuje, jak silnici zkrápějí šroubotrysky vylétávajících součástek, chcete cítit kouř zadřených motorových pístů. Jen klid. Zklamalo vás někdy *Destruction Derby*? No tak vidíte.

Destruction Derby Raw doplňuje herní dvouhlavňovku *DD* na regulérní herní trilogii. Vlajková loď playstationové autodevastace se vrhá na hráče tentokrát řízená Studiem 33 a připravená vyboxovat si v konkurenci *Gran Turisma, Ridge Racera a Drivera* své místo pod žhnoucí žlutou koulí, jíž některé primitivní národy tam dole, na ostrovech Fidži, přezdívají „slunce". Používá k tomu třicet jedna různých tratí, které rozhodně nejsou odfláknuté (přestože je většina z nich laděna do pochmurně rezavějící šedohnědé nálady): dráha zpravidla křižuje sama sebe na několika úrovních, k cíli se můžete dostat více cestami (riskantní zkratky jsou povoleny) a nečekaně vyvstávající bariéry, které se jenom třesou na to, aby vám sedřely lak z kapoty, nejsou zrovna řídkým jevem.

Dále tu máme dvacet čtyři různých typů aut (když do toho započítáme i těch sedm bonusových), které si můžete pořídit a upgradovat (a nebo zlikvidovat, jak chcete; tahle hra vám ponechává vaši občanskou svobodu), protože tu pochopitelně nechybí ten známý veselý a oblíbený systém „vyhraj, shrábni prachy, vylepši (v případě *DDR* spíš oprav) si stroj a vyhraj znovu".

A máme tu další bod hry: ničení. Jelikož destrukce je samým základem série *Destruction Derby*, nikoho asi nepřekvapí, že je tu na ni kladen velký důraz a že byla vyvinuta snaha o silnou realističnost. Souběžně s tím, jak váš čtyřkolý oř dostává jeden zásah za druhým, se mění i jízdní vlastnosti a i podle smrtelného chroptění vašeho ixválce poznáte, že nejste daleko od chvíle, kdy zůstanete stát uprostřed silnice s plameny šlehajícími z motoru.

Hra je pochopitelně tak úslužná, že vás neopomene informovat o stupni jízdní kreace, kterou jste (vy nebo vámi obšťastněný) právě předvedli (od základního Teeth Rattler až po Bone Cruncher či Face Slapper) a kolik






Všechno to je o zabíjení ostatních prasat. Proč dělat něco komplikovaně, když to jde jednoduše?







Je zde hodně humorných zbraní a to je dobře. Alespoň budou ty boje za něco stát.

RIK MAYALL, TĚŽKÉ ZBRANĚ A VÍCE VEPŘOVÉHO NEŽ NA SNĚMU ŘEZNÍKŮ.



Hogs Of War

> "Díky možnosti povyšování a specializace vojáků si můžete

FAKTA

VYDAVATEL:	Infogrames
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	červenec
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 4
ANGLIČTINA:	nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

WORMS ARMAGEDDON (8/10)
Skoro totéž, ale pouze dvourozměrně, tudíž o fous horší.

Pojďme si promluvit o červech. Ne, nemyslíme ty, které vám lezou po zahradě. Ani ty, kvůli kterým musíte každé dvě minuty létat na hajzl. Máme na mysli červy, kteří mluví pisklavými hlásky, zuřivě si nadávají a nemilosrdně se likvidují těžkými zbraněmi a výbušninami. Pravda, je to kuriózní základ videohry, ale tak to je. Hry *Worms* byly totiž v posledních letech výjimečně úspěšné, snad všichni je někdy hráli a skoro každý se u nich královsky bavil. A tak proč nikoho nenapadlo koncept trochu upravit, dát tomu nový háv v podobě lepší grafiky a hodit to na pult?

No a přesně v tomto okamžiku do celé záležitosti vstupují *Hogs Of War*. No dobrá, původní červy sice nahradili zuřiví pašíci, nicméně tendence k větším a ničivějším zbraním, strategický pohyb oddílů a snaha obklíčit protivníka (díky čemuž byly hry *Worms* tak skvělé v režimu pro více hráčů), to tu všechno je. V zásadě tak před sebou máme *Worms 3D* - a to včetně skvěle rozpoložených vojáků. Zde je třeba zmínit se o sympatické věci - většinu hlasového materiálu namluvil Rik Mayall (oblíbený britský komik, takže pokud nejste zrovna fandy seriálu *Mladí v partě*, který tu s ním snad jako jediný běžel, můžete si všechny oslavné narážky v recenzi odečíst, pozn. redakce), který povětšinou vystupuje jako váš nadřízený, posílá vás na mise, provádí vás tréninkovými oblastmi a obecně na vás tak řve nejrůznější povely, jako byste byli ta největší lůza. Nicméně hlasy skutečně ožívají až v režimu pro více hráčů. Tady bude pan Mayall nemilosrdně komentovat vaši bitevní taktiku a taky, když už jsme u toho, si z vás trochu dělat srandu.

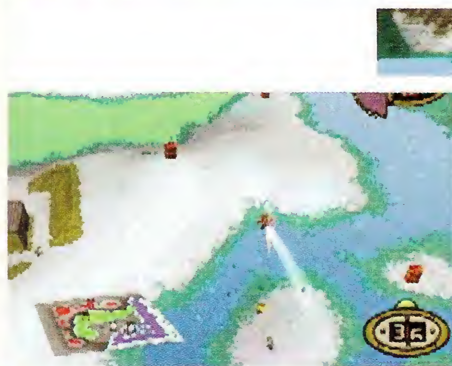
A podobně jako tomu bylo u her *Worms*, které poskytly potřebnou inspiraci, i *Hogs Of War* jsou nejsilnější v režimu pro více hráčů. Nicméně na rozdíl od prvně jmenované hry, kde scenérie nebyla dostatečně různorodá na to, aby hra byla nějak zajímavá i v režimu pro jednoho hráče, má *Hogs Of War* hned několik různých prostředí, kde lze vést překvapivě taktické bitvy. K tomu si připočtěte skutečně pozoruhodné krajinky, a to včetně obrněných bunkrů, kde se vaši pašíci mohou ukrýt před nepřátelskou palbou, a máte hru, jež je víc než jen hezká střílečka s troškou taktiky. Životnosti rovněž prospěla možnost své pašíky nechat povýšit, což se vám podaří, pokud získáte dostatek Promotion Points (povyšujících bodů), které si lze vysloužit za zabité nepřátele. Tyto body pak můžete před určitou misí rozdělit mezi své vojáky, přičemž každý pašík, jehož se rozhodnete povýšit, může nastoupit jednu ze čtyř možných výcvikových cest, takže je můžete utvářet v inženýry, bombardéry, lékaře apod. S každým dalším povýšením se prohlubuje jejich specializace, a tak například ti od těžkých zbraní se stávají pyrotechniky. A není to jen tak pro srandu králíkům - povýšení pašíci mají lepší zbraně a získávají více energie. Právě díky možnosti povyšování a specializaci vojáků si můžete vytvořit tým zcela podle svých představ, buďto vyvážený, anebo z nich všech můžete udělat třeba bombardéry a pak všechno kolem sebe rozbít - volba je jen na vás.

Technicky hra funguje přesně podle svých potřeb. Grafika je dobrá, herní engine celkem robustní a věci zde běhají slušným tempem. Trochu více snahy snad





Umět používat všechny zbraně, to chce pořádně cviku, takže s chutí do toho...





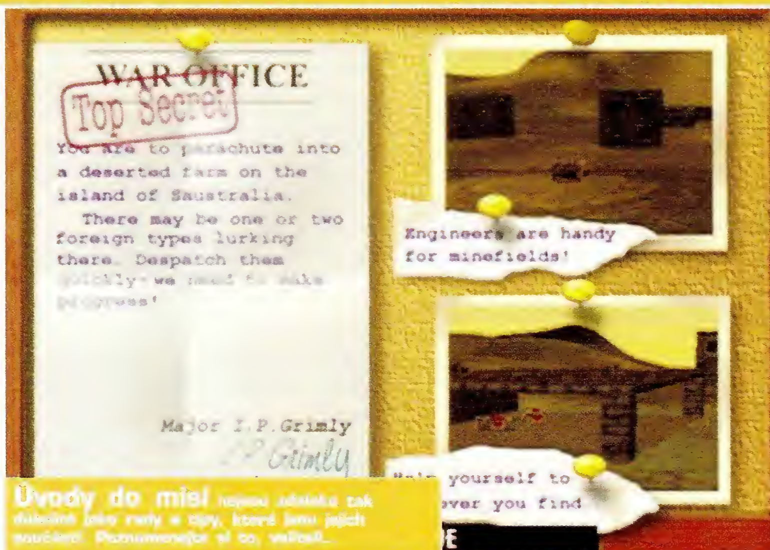
Jetpacky jsou skvělé pro přesuny, ale někdy mohou být trochu nevyzpytatelné. Raději si proto ... obavy na ... pomalém.

vytvořit tým zcela podle svých představ.”

mohlo být věnováno explozím, ale na druhou stranu člověk přece nemůže mít všechno. Dobré jsou i střihové scény - u některých z nich se totiž doopravdy zasmějete, což je něco, čím se nemůže pyšnit hodně her. Ale nejúsměvnější jsou nakonec ty malé detaily - například jak s každým poškozením vaše jednotka ztrácí svou mobilnost nebo že se průzkumníci neobjevují na radaru, protože používají zvláštní krytí.

No dobrá, je to v zásadě *Worms Armageddon*, jenom více masitý, ale to přece není nic špatného. Upřímně řečeno, člověk by měl co dělat, kdyby chtěl najít hru pro čtyři hráče, která bude zábavná jako tato, a zde navíc nebudete potřebovat Multi Tap. *Hogs Of War* nabízí zábavu, při níž budete vrtět ocáskem a kvičet rozkoší.

Al Bickham



Úvody do misí nejsou zdaleka tak důležité jako rady a tipy, které jsou jejich součástí. Pozornost ... si to, velitel...

JAK...

DĚLAT SEKANOU Z VEPŘOVÉHO



Své nepřátele můžete oddělat hnedle několika způsoby, přičemž je zapotřebí umět několik zásadních věcí. Taková bazuka je celkem obtížně zvládnutelná, hlavně když máte nepřítele daleko a stojí na srázu...



Musíte vzít v potaz vzdálenost od nepřítele, o kolik výš či níž se vůči vám nachází a taky jak silný musí výstřel být. Čím déle držíte spoušť, tím dále granát poletí.



Pal! Vaše střela právě plachtí k cíli. Když máte štěstí nebo to prostě umíte, můžete vedlejšími účinky sejmout i jeho kámoše. Hej kámo, dej vařit brambory, dneska bude vepřový!

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Nic světoborného, ale funkční a pohodlná.	7
HRATELNOST:	Velká sranda, spousta taktiky a možnost povyšovat postavy.	8
ŽIVOTNOST:	Skvělý multiplayer až pro čtyři hráče. Ten si jistě vychutnáte.	8

CELKOVĚ
Překvapivě taktická hra, která skvěle kombinuje růst postav s akčními prvky. Navíc má šmrnc. Sice mohla být lepší vizuálně, ovšem mohlo to dopadnout i mnohem hůře.

8 Z DESETI



Vítejte do města sebevrahů. Chodci jen tak pasivně bloumají ulicemi a čekají, až je někdo přejede.











Jak vyhrát? Brát zatáčky, hledat zkratky, skákat přes rampy, sbírat posilovače a především nekupovat *Radikal Bikers.*

KUS PIZZY, KTERÝ VÁM ZARUČENĚ ZASKOČÍ.



Radikal Bikers

„Můžete si pomáhat zrychlujícími power-upy a zkratkami."

FAKTA

VYDAVATEL:	Infogrames
VÝROBCE:	Bit Managers
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

ROAD RASH 3D

Taky jednostopé vozidlo, taky předělávka, jenže mnohem zábavnější.

Kdyby tuhle hru vynalezli ve Spartě (myslím to antické město, ne fotbalový klub), byla by bez milosti svržena ze skály spolu s ostatními aušusovými novorozenci. Dnes by i ti nejzapřísáhlejší odpůrci potratů zatleskali svýma baculatýma ručkama, kdyby někdo včas vyškrábl programátorům myšlenku na hru *Radikal Bikers* drátěným ramínkem z lebeční dutiny.

Jenže stalo se. Tvůrci se chytli profláklé poučky „Když už tě nic nenapadne, okopči nějakou úspěšnou hru z automatu", aniž by jim došlo, že tenhle typ her má trochu jiné zákonitosti. Zápletka? Jste rozvažeč pizzy a vaším posláním je včas rozvést svůj náklad pizzy.

Takže na start. Máte pizzu, máte kolo, máte nohy, kterýma můžete šlapat na pedály, a můžete vyrazit na cestu za hladovějícím zákazníkem. Kolem se raději moc nerozhlížejte, grafiku dělali lidé, pro které se zastavil vývoj zároveň s Amigou. Ostatně na nějaké obdivování plenéru stejně nebudete mít čas. Na druhé straně ulice se řítí váš konkurent a kličkuje mezi auty, až mu ančovičky v krabici nadskakují. Vy se ho snažíte dohonit - ale celkem marně. Počítač ho zkušeně navádí mezi protijedoucími auty, mezi chodci hrajícími si na železňáka a volně se povalujícími kusy dřeva - prostě mezi vším, o co si vy rozbijete ciferník. Pokud se chcete dostat do cíle před ním (k čemuž vám dopomáhej Bůh), nezbývá, než se našprtat rozložení zatáček, pomatovat si, odkud kdy vyjede jaké vozidlo, a především si pomáhat občasnýma zrychlujícími power-upy a objevenými zkratkami. Pokud ovšem budete mít na objevování zkratek náladu. Obávám se, že po prvních několika jízdách, kdy na vás budou pneumatiky protijedoucích vozů zanechávat své autogramy, rychle PlayStation zase vypnete a zanevřete jak na hru, tak na pizzu všeobecně.

Ten, kdo četl Stephensonův cyberpunk *Sníh*, ví, že i rozvážení pizzy má svá úskalí a smrtelná nebezpečí. Bohužel se hra *Radikal Bikers* neodehrává v žádném mafiánském frančístátu, ale zůstává spolu s námi v nehostinné realitě dvacátého století, kde jediné riziko, které se s rozvážením pizzy snoubí, je, že vám zákazník odmítne dát dýžko.

Radikal Bikers je hra, která potěší jenom nafoukané PCčkáře, kteří s oblibou obviňují playstationové hry ze stupidity. Monotónní, jednoduchá, bez nápadu, bez myšlenky a navíc vzhledově přitažlivá jako přejetý králík. (To jsem asi trochu přehnal, i přejetý králík má svůj půvab, omlouvám se všem přejetým králíkům, kterých jsem se tímto dotkl.) Sorry, přátelé, tahle pizza neobsahuje žádné kalorie, o olivách nemluvě.

Jiří Pavlovský

PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Je.	4
HRATELNOST:	Není.	2
ŽIVOTNOST:	V souvislosti s touto hrou bych o ní nehovořil.	3

CELKOVĚ
Přežitek starých časů, který by se dneska neuplatnil ani na Game Boyi. Primitivní kličkování mezi překážkami.

4 Z DESETI



Uncle Jessie se právě dostal ke špatnému konci revolveru. Pomůže mu šerif Roscoe P. Coltrane?





Že by se spojilo *Destruction Derby* a *Driver*? Ano, v zásadě. Ne, ve skutečnosti. No nazdar





NEJEN KNIGHT RIDER HÁJÍ PRÁVA NA SILNICÍCH.



Dukes Of Hazzard: Racing For Home

„Není divu, že se generál Lee stal opravdovou hvězdou."

FAKTA

VYDAVATEL:	Ubi Soft
VÝROBCE:	SouthPeak Interactive
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	11 a více
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

DRIVER
Skvěle vypadá, skvěle se hraje, k dokonalosti jí moc nechybí.

Stejně jako tamtamy *Miami Vice* nebo kňučení motorů *Airwolf* se vrací po letech i rozpustilý křik Dukových hochů skákajících přes zákruty potoka. *The Dukes Of Hazzard* byl klasický televizní seriál, který se pohyboval někde pod *A-Teamem*, ale o třídu výš než *Street Hawk*. Jeho videoherní protějšek z 90. let se chystá čelit mnohem zavedenější konkurenci. Playstationovými králi silnic jsou však *Driver*, *Colin McRae*, *Gran Turismo 2* a sebevětší nostalgie je nepřinutí k abdikaci ve prospěch nějaké méně významné hry.

Dukes Of Hazzard má být v oblasti závodních her spíš legrací než vážným počinem. Jejím cílem je spojit sérii závodních misí a sekvencí, jejichž hrdiny budou Uncle Jesse, Daisy Duke, Boss Hogg a Sheriff Rosco P. Coltrane. Povrchní zápletka se točí kolem bankovních zlodějů, jednoho případu pomýlené identity a snahy zvítězit v místních závodech v ničení - přinejmenším tedy vychází z televizního pořadu (který u nás nikdy neběžel, pozn. redakce). Překvapením není ani to, že Dukovo vozidlo General Lee je opravdovou hvězdou a předvádí kousky na rampách, jen aby předvedlo svůj blyštivý lak.

Stejně jako v *Driveru* máte možnost stát se buď pronásledovatelem, nebo pronásledovaným. V některých misích budete mít za úkol prostě jen nezničit další auto, zatímco jinde ho budete muset zničit nebo uniknout autu, které se vás snaží zlikvidovat. Mezi těmito sektory budete v derby závodech bojovat s časem a na projetí trasy budete mít vymezenou určitou dobu. Některé z těchto misí (zvláště stíhání) vám přinesou jen průměrnou zábavu, ale všechny bez rozdílu kazí slabé ovládání. Dukovské. Dodge trpí šílenou rozpolcenou osobností, takže se jednu chvíli zdá, že v pohodě projedete kolem a v příštím momentu narazíte do auta nebo zátarasu a skončíte v otočkách a kotrmelcích jako vykrmený Boss Hogg. Bahnité tratě Hazzard Country by měly být ideálním místem pro smyky, ale herní fyzika vám tak jemné manévry bohužel vůbec nedovolí.

Na zklamání z neuspokojení vašich závodnických ambicí má *Hazzard* i několik náplastí. Parádní je skákání na rampách, ale pro hru nemá velký význam. Legraci si také užijete při prostřelování pneumatik soupeřů. Kdyby se přidaly nějaké pořádné adventurové prvky, které by přinesly trochu rozmanitosti, dalo by se odpustit i ledacos z nevýraznosti závodních sektorů. Protože je ale závodění jediným povyražením, je tahle trapnost nepřehlédnutelná.

Pete Wilton

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

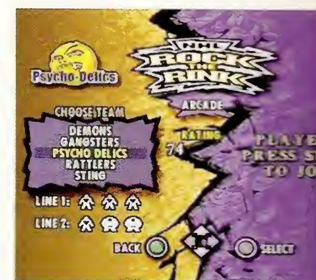
GRAFIKA:	Nevypadá špatně, ale trasy jsou hloupé.	7
HRATELNOST:	Stejně prostoduchá jako spojenectví Bo a Luky. Slabé ovládání.	5
ŽIVOTNOST:	Nedokonalý režim pro dva hráče nemůže zamaskovat nevynalézavé mise.	3

CELKOVĚ
Pokud bylo vaším snem řídit General Lee, pak si možná přijdete na své. Ale ve srovnání s kteroukoliv alespoň trochu slušnou závodní hrou bude *Dukes* vypadat dost nepřesvědčivě.

5 Z DESETI



Skórovat znamená střílet na branku tak dlouho, až se na vás štěstěna usměje a něco tam proleze.



Bitky jsou dokonce podporovány a *Rock The Ring* je ze staré školy, kde jde jedině o to vyhrát.



ŘÍKÁTE NĚCO MEZI *NHL 2000* A *SPEEDBALLEM*? SEM S TÍM!

NHL Rock The Rink

„Přijít na to, jak se dávají góly, to je teprve ten tvrdý oříšek."

FAKTA

VYDAVATEL:	EA
VÝROBCE:	EA Sports
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	3 a více
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

NHL CHAMPIONSHIP 2000 (8/10)
Rychlá a bezvadná hra se skvělou hratelností.

EA Sports asi došli k názoru, že NHL hry obsahují příliš amerických rockových melodií, a proto se vás rozhodli varovat už v samotném názvu svého nejnovějšího hokejového simulátoru.

Zatímco na trhu je až zarážející řada identicky vyhlížejících simulátorů tohoto sportu (které jsou celkem slušné a zábavné, i když třeba o hokeji vůbec nic nevíte), *NHL Rock The Rink*, jak napovídá samo jméno, je trochu ulítlá záležitost. Zapomeňte na nějaká pravidla, tuhle hru můžete hrát prostě tak, jak se vám zlíbí - můžete podrážet protivníky, začínat rvačky, znervózňovat brankáře hokejkou, zatímco váš spoluhráč mu mezi betony šoupne puk, nebo lze provádět až směšně přehnané manévry. Image rebelie, anarchie a naprosté svobody je celkem přitažlivý, a to až do té doby, než vás začne štvát soundtrack.

Měl by to být hokej ze staré školy (tedy staré americké školy, propojený s gangy a plný rvaček). Návrat ke starým pravidlům, podle nichž vyhrává ten tým, který dal jako první pět gólů. A v tom to celé je. S takovou premisou je *NHL Rock The Rink* zajímavá a taky celkem obtížná záležitost (pokud vás zajímá, jaká že je vlastně spojitost s NHL, vězte, že tu je několik týmů z NHL, kterým faulování vlastně ani moc nejde).

V režimu pro jednoho hráče se máte co ohánět - vyhrávat zápasy, získávat bonusy, mlátit protihráče, střílet parádní góly. Nicméně přijít na to, jak se vlastně dávají góly, to je teprve ten tvrdý oříšek. Hlavní problém ledního hokeje jakožto sportu je v tom, že hřiště je úzké, branky ještě menší a brankáři strašně robustní. A tak se často zdá, že jedinou možností je bombardovat branku projektily a doufat, že jednou to tam projde. O nic lépe na tom nejsou ani počítačem ovládané týmy, které zase usilují o to dostat puk za záda vašeho gólmana (jehož můžete ovládat, ale bohužel si to často ani neuvědomíte, a tak nevědomky odjedete z brány).

V režimu pro více hráčů je hra zajímavější i zábavnější. Od konkurence se totiž natolik odlišuje, že stojí za několik vyzkoušení, byť postrádá onu preciznost, s níž by byla zábavná delší dobu. Najít a provádět speciální pohyby je záležitost obvyklého bojovkového náhodného mačkání tlačítek, až prostě něco vyjde. Tedy dobře udělaná hra, která ovšem postrádá onu důvěrnou blízkost realističtějších titulů.

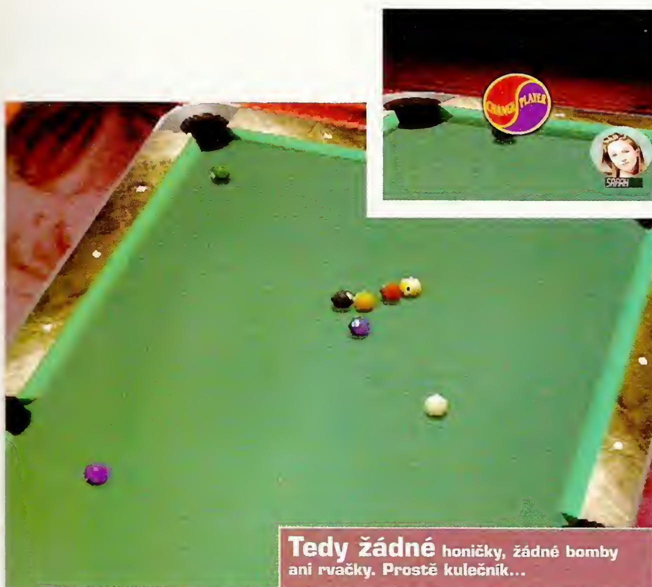
Steve Owen

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

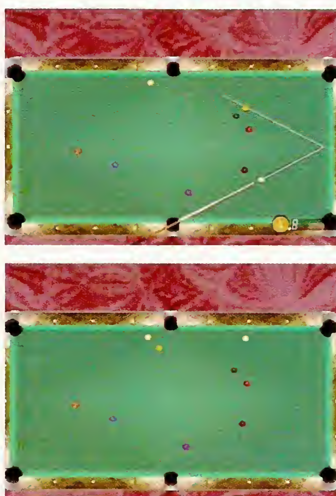
GRAFIKA:	Rychlá a hezká, ovšem některé animace jsou trochu odbyté.	7
HRATELNOST:	Snadno pochopitelná, ale góly jsou spíš náhoda.	7
ŽIVOTNOST:	Spousta bonusů, ale nakonec je to všechno na jedno brdo.	6

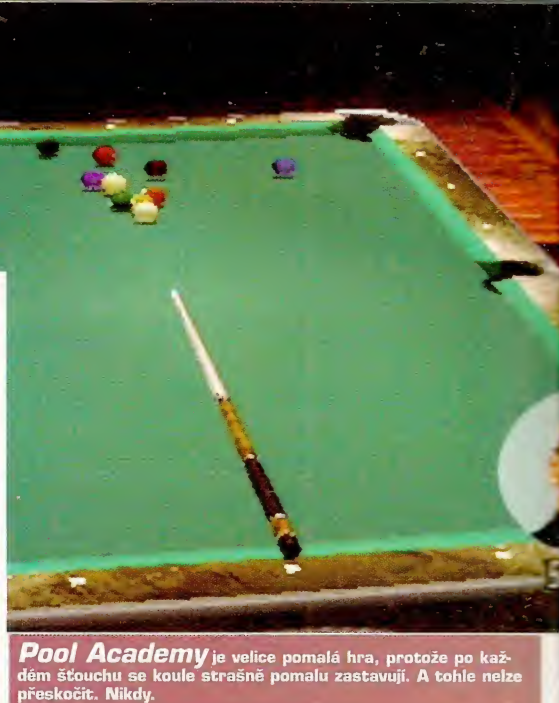
CELKOVĚ
Rozhodně stojí za to podívat se na něco odlišného a násilí je pochopitelně celkem zábavné. Ale takový fotbalový simulátor pro více hráčů nám přijde zábavnější.

7 Z DESETI



Tedy žádné honičky, žádné bomby ani rvačky. Prostě kulečník...





Pool Academy je velice pomalá hra, protože po každém šťouchu se koule strašně pomalu zastavují. A tohle nelze přeskočit. Nikdy.

MOHLO TO BÝT JEŠTĚ HORŠÍ. MOHL V TOM HRÁT LUDĚK SOBOTA.



Pool Academy

„Namísto eight-ballu tu máte čtyři americké varianty.“

FAKTA

VYDAVATEL:	Ubi Soft
VÝROBCE:	Ask
DATUM VYDÁNÍ:	červenec
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 8
ANGLIČTINA:	nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

POOL SHARK

Gremlinovský kulečník nabízí spoustu zábavy a je určen i pro neameričany.

Billiard může být pěkně nebezpečná hra. Vezměte si, že stůl stojí v nějaké drsné hospodě, vy někomu tágem převrhnete půllitr a pak se to zoufale snažíte zamluvit trapným vtipkováním... Ano, věřte nám, *Pool Academy* je v tomto směru ještě horší. Tohle je totiž pěkně drsná hra.

Čekáte-li tradiční anglický billiard s červenými a bílými koulemi, pak vás *Pool Academy* zklame. Namísto obvyklého eight-ballu tu máte čtyři americké varianty. Nine-ball možná většina fandů tohoto sportu zvládne, ale ty ostatní hry - Rotation, Bowlard a Tidiwinks - nadělají pěkné vrásky na čele i těm nejzarytějším amerikanofilům. Ale i tak by mělo být docela zábavné učit se tyto zvláštní verze hrát. Mělo, jenže není. *Pool Academy* není vůbec zábava.

Problémem není fyzika hry, která je celkem přesná a kde se koule odrážejí správným směrem, nýbrž způsob, jakým probíhá interakce. Například kamera vám umožní pouze přiblížení a oddálení ke konkrétní kouli, a tak je obtížné si šťouchy naplánovat, a dokonce i identifikovat některé koule, pokud zrovna nejste zběhlí v americkém billiardu.

A aby to bylo ještě horší, ani ovládání není nic moc, takže nakonec máte pocit, že ani nemůžete udělat šťouch, který zamýšlíte. To hodně naštve, přičemž hra tyto špatné dojmy jenom umocní tím, že vám při šťouchu prakticky vůbec nepomůže. Jasně, můžete si nechat ukázat přímku, po níž půjde odpálená koule, ale už nevidíte, kam se odrazí a jaký to bude mít dopad na ostatní koule. Ano, někdy se tím celá hra může notně zjednodušit, ovšem jindy to bývá docela nefér zápolení s nešťastně řešeným ovládáním.

A nakonec tu pak je problém se silou šťouchů, respektive její nedostatek, takže z *Pool Academy* se stává strašná dřina bez efektu. Abyste určili sílu šťouchu, jednoduše stisknete a podržíte určité tlačítko, nicméně podobně jako u míření, i tady je nemožné dosáhnout nějaké preciznosti, a tak nakonec vlastně ani nevíte, jak prudce do koule šťouchnete.

A to je velmi nešťastné, protože *Pool Academy* měla všechny základní předpoklady pro to stát se dobrou hrou, a kdyby se detailům věnovalo jen o trochu víc pozornosti, mohla tento svůj potenciál i realizovat. Ale ani v aktuální podobě ji nelze brát zlehka. Je třeba ji uchopit pevně do rukou a vší silou vyhodit z okna.

Chris Buxton

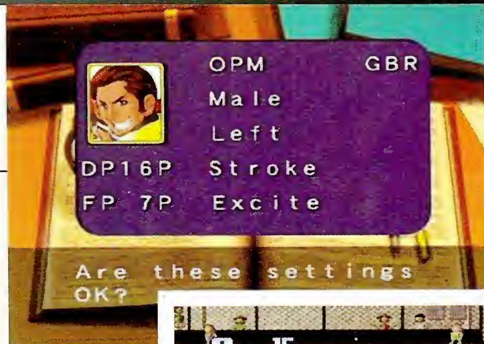
Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

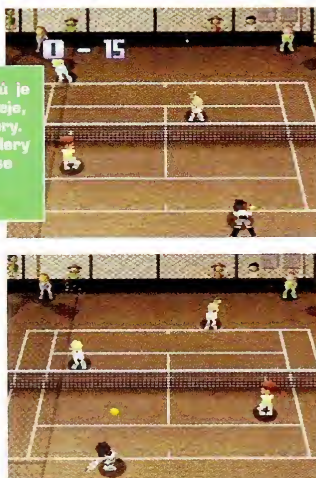
GRAFIKA:	Stůl, tágo, koule a nic moc jiného.	4
HRATELNOST:	Špatné ovládání zmařilo veškeré šance.	4
ŽIVOTNOST:	Hrát tohle je více než úctyhodný výkon.	3

CELKOVĚ

Fyzika je dobrá, ale ovládání špatné, a tak *Pool Academy* propadá. Pohřební tempo a totálně americké pojetí taky ničemu nepomohou. Jsou lepší hry.

4 Z DESETI

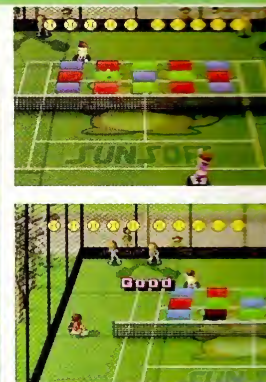




Rejstřík úderů je široký: smeče, voleje, loby, normální údery. Ale ať už máte údery jakékoliv, nejlépe se body získávají ze základní čáry.



Musíte se prokousat úvodními kvalifikacemi, teprve pak můžete do World Serise, Championship, na Super 9 nebo turnaje Grand Slamu, ovšem jakmile se vám tam podaří dostat, zjistíte, že kvalifikace prodloužily životnost hry.



KONKURENT *SMASH COURT TENNISU*? TO SNAD U SUNSOFTU NEMYSLÍ VÁŽNĚ!

Yeh Yeh Tennis

> „Vždycky máte zlomek sekundy na to, abyste míč trefili."

FAKTA

VYDAVATEL:	Sunsoft
VÝROBCE:	In-house
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 4
ANGLIČTINA:	nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
ANNA KOURNIKOVA'S S/C TENNIS (8/10)
úžasné pro nováčky, zajímavé pro rutinéry a navíc vypadá skvěle.

Yeh Yeh Tennis byl načasován jako perfektní lob - přesně do doby, kdy hlavně sportovní média začínají šílet kvůli blížícímu se Wimbledonu. Český tenis může být v pohodě, protože je málo pravděpodobné, že by se někdo z našich dostal daleko. A stejně mizivé šance má i *Yeh Yeh Tennis*.

Hra je zaměřena vysloveně na arkádový trh (hráči jsou jak vystřižení z komiksů a údery jsou náležitě přehnané), navíc je na první pohled vidět, že tenhle titul dluží víc než trochu namcovskému *Anna Kournikova's Smash Court Tennis*. A první dojem zde rozhodně neklame - hra od Sunsoftu se nenechala inspirovat, nýbrž si nechala diktovat. Skupina dvaceti stereotypních modelů je rozdělena přesně na půl mezi pohlaví. Co se týče úderů, máte zde smeče, loby, koncové údery, normální lifty a nejsnadněji se body - jak jinak - získávají ze zadní čáry. To ale neznamená, že vyhrávat v téhle hře je snad dětsky snadné. Pravý opak. Úroveň obtížnosti i hloubka hráčských statistik jsou aspekty, které nejenom dávají za vyučenou příliš jednoduchým kombům v *Anna Kournikova's*, nýbrž jsou i skutečným hráčským oříškem.

Pravda, někdy to působí jako nějaký test trpělivosti, než se prokousáte spoustou challengerů a kvalifikací, abyste se mohli zúčastnil těch velkých turnajů, jako Super 9, Grand Slam a World Serise (zde dokonce s překlepem). Ale tato komplikovaná turnajová struktura se ukazuje pro životnost lepší než přímočará struktura nejbližšího konkurenta.

Bohužel vše zabíjí ovládací systém, podezřelé pohyby míče a směšné zvukové efekty při dopadu míče, doprovázené skutečností, že kurt je neodpustitelně malý. A to ani ne tolik svými skutečnými rozměry, jako tím, že u základní čáry působí kurt sražený. Ani perspektivu shora nezvolili tvůrci příliš šťastně, protože je nesmírně obtížné dobře odhadnout údery.

Podobně je to s podáním, kdy je zapotřebí stisknout jedno tlačítko pro nadhoz a druhé pro úder, což má dost daleko ke snadnému servisu v *Anna Kournikova's*. Vlastně máte pouze zlomek sekundy, kdy můžete míč vůbec trefit. Výsledkem jsou dvojchyby, a když už se vám podání podaří, máte méně možností servis umístit. A tak když to vezmeme kolem a kolem, máme před sebou velmi těžký, zajímavý, leč nevábně vyhlížející tenis, který asi snadno spoustu lidí odradí.

Matthew Price

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Pixelovití hráči a stejně ošklivé okolí. Také kurt je příliš malý.	5
HRATELNOST:	Přímočaře arkádové ovládání, ale bizarně náročné.	5
ŽIVOTNOST:	Obtížnější, a tudíž delší než průměrný tenisový simulátor.	7

CELKOVĚ
Rozumně zábavný tenisový simulátor se zajímavými turnaji, kde ale na chvíli zábavy budete muset tvrdě dřít. A rozhodně ne takové eso jako *Anna Kournikova's*.

6 Z DESETI



V Puzzle režimu můžete budovy i ničit, ovšem tím jen získáte power-upy.



Zatímco režim pro dva hráče je komiksová záležitost, kdy na sebe dvě postavičky zvracejí kachlíky, Puzzle je podstatně uměřenější. Stačí postavit dostatečně velký barevný blok a máte z toho barák.



MOC DOBŘE SI PAMATUJEME, KDYŽ TOHLE VŠECHNO BYLY JEŠTĚ KACHLIČKY.



Landmaker

„Jde o to postavit co nejúžasnější diamanty."

FAKTA

VYDAVATEL:	Eon
VÝROBCE:	Taito
DATUM VYDÁNÍ:	červenec
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	nepotřebná

Až si jednou budete obkládat kachličkami koupelnu, najednou se zarazíte a řeknete si: „Počkat, nezmizí mi celý blok, když dám vedle té modré zelenou?" Ano, přiznejme si to, puzzle hry jsou tak trochu paraziti. Zavrtají se vám do hlavy a ovlivňují všechny vaše mentální procesy, nicméně přesto je zbožňujeme, sníme o nich a jejich barevné čtverečky máme stále před očima. Přesto se po dlouhou dobu zdálo, že jejich síla upadá - každá další hra byla totiž pouhou kopií *Bust-A-Move* nebo *Super Puzzle Fighter*. Tedy do té doby, než se objevil *Landmaker*.

Představte si svět, kde barevné kachlíky nejsou jen barevné kachlíky, nýbrž magické kostky, z nichž lze stavět domy, farmy, a dokonce celé palácové komplexy. Pokud se vám podaří dát dohromady čtyři bloky stejné barvy a uspořádat je do diamantové mřížky, vznikne z toho celé obydlí. Pokud zvládnete diamanty o 16 či 25 kachlících, výsledkem budou ještě mnohem úchvatnější konstrukce.

Zatímco základ je stejný, ať hrajete sám nebo proti protivníkovi, nuance ďábelské fyziky se přece jen v arkádovém režimu ztrácejí. Zde je zapotřebí tak trochu divokého stavění, protože své mrakodrapy a chrámy často stavíte jen proto, abyste vzápětí mohli na soupeřovy výtvory shodit lavinu svých cihel a tak mu je zničit. Hraje se to hodně jako *Super Puzzle Fighter II*, kdy musíte studovat soupeřovy vzorce a hledat nejlepší způsob, jak s pomocí těchto znalostí způsobit soupeřovi největší škodu.

V příkrém kontrastu k tomu režim Puzzle staví logiku na hlavu. Namísto vyčištění obrazovky od kachlíků zde jde o to postavit co nejúžasnější diamanty, a tudíž i nejskvostnější stavby. Čeká vás tu skutečné 3D a taky spousta power-upů, které dokáží během vteřiny změnit celé pole. Podle původního rozložení kachlíků se vám třeba podaří propojit střechy nebo vytvořit vnitřní stěny, čímž získáte další kachlíky, které pak můžete použít někde jinde. Úroveň dokončíte tehdy, podaří-li se vám udělat správnou velikost diamantu a za odměnu se vám ukáže model, kde uvidíte, jak se díky vašim snahám město rozrostlo. Pokud chcete vytvořit z města skutečnou metropoli, budete se ale muset tvrdě ohánět.

Vypadá to, že u Taito vládne posedlost hratelností, čehož výsledkem je skutečně průkopnický puzzler. Jenom doufejme, že to je pouze první v nové vlně 'kachlíkovek'.

Pete Wilton



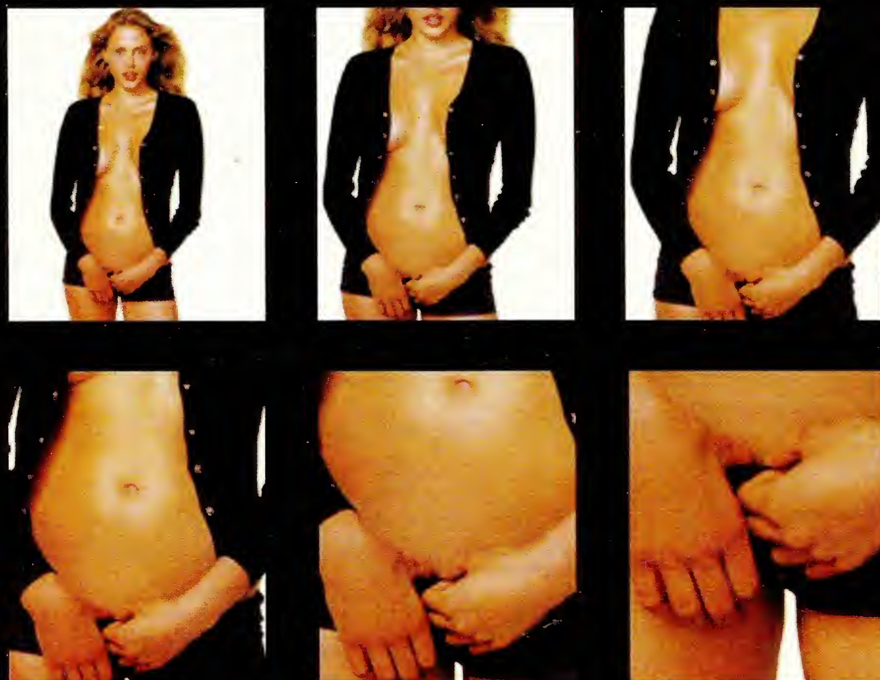
PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Ne zrovna nejlepší, ale budovy stojí celkem za to.	7
HRATELNOST:	Tak ta je skvělá, asi nás chce pan Taito rozmazlit.	9
ŽIVOTNOST:	Můžete bojovat proti soupeři nebo ulítnout na budování metropolí.	9

CELKOVĚ
Pokládání kachlíků jeden vedle druhého si může vychutnat každý, ovšem puristé půjdou rovnou do Puzzle Mode. *Landmaker* je vzácná věc - hra, kde máte pocit, že děláte něco konstruktivního.

9 Z DESETI

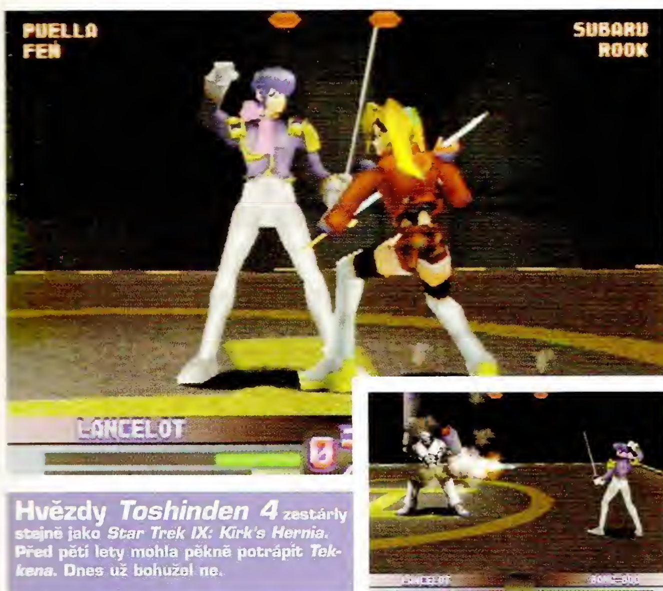
Člověk se nesmí stydět...



...podívat se pěkně zblízka.



SCORE: intimně o hrách





Házení hvězdic je jedním z několika útoků, které můžete použít. S jejich vitalitou mrtvých mořských hvězdic se není proč vzrušovat.

Hvězdy *Toshinden 4* zestárly stejně jako *Star Trek IX: Kirk's Hernia.* Před pěti lety mohla pěkně potrápit *Tekkena.* Dnes už bohužel ne.





3D BOJOVNÍCI SE VRACEJÍ - ALE KDE NECHALI SVÁ SRDCE?



Toshinden 4

„Zdá se, že Takara oproti originálu nic nevylepšili."

FAKTA

VYDAVATEL:	Studio 3
VÝROBCE:	Takara
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 2
ANGLIČTINA:	nepotřebná

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...
TEKKEN 3 (10/10)
Královna bojových her. Tekken 3 je v každém ohledu skvělý.

Pro vývojáře Takara se asi zastavil čas. Nebo musí existovat jiný závažný důvod, proč se ve věku *Tekkena 3* a série *Street Fighter* od Capcomu domnívají, že věc jako *Toshinden 4* je dostatečně kvalitním výtvorem. Zatímco Namco a Capcom své tituly neustále vybrušují, vylepšují animace obličejů, snaží se o plynulejší pohyby a přibližují postavy filmové podobě, Takara, jak se zdá, oproti původní verzi *Toshinden* z roku 1995 žádná vylepšení dělat nehodlají. A tak v tomto zatraceném třetím pokračování naprosto chybí jakýkoliv nádech inovace.

Kromě nesmyslné zápletky týkající se rodinných hodnot a výpravy na osvobození morálně zbloudilého rodiče se *Toshiden 4* zřejmě nemíní hnout z místa, kde jsme se rozloučili s její předchůdkyní. Zvířecí postavy se opět pohybují ve stísněných pseudo3D oblastech, kde se promenádují rozkošné dámy, panstvo se ohání meči a zlosynové útočí. Podobný popis by šel použít i pro většinu ostatních 3D bojovek, ale většinu z nich zdobí alespoň intuitivní ovládání a svižné tempo. V *Toshinden 4* je bojování nemotorné a neuhlazené. Bojovníci pomalu reagují na rychlé údery do tlačítek a schopnost dát dohromady kloudný útok ještě ztěžuje omezené množství kopů a útočných pohybů.

Co se estetiky a vzhledu týče, jsou stejně primitivní jako hratelnost. Postavy nápadně připomínají panáčky z Lega, a to ještě není nic proti nedostatku detailů pozadí. Boje se odehrávají na šedých hradbách nebo stejně jednotvárných oblastech bez známky jakékoliv snahy o vtažení hráčů do hry pomocí detailů prostředí nebo animací. Dokonce i speciální pohyby, které má každá postava k dispozici, jsou ledabylé a notoricky známé. Díky pasivnímu systému kamery, která se oddálí vždy, když se něco náhodou děje, neoslní ani obvyklé metání ohnivých koulí a řetězové skoky.

Celou hrou prolíná pocit šokující lhostejnosti a zklamání. V každém ohledu se v *Toshinden 4* najde nějaký zásadní nedostatek a jak animaci, tak prezentaci a hratelnosti chybí jakákoliv známka péče či zájmu. Při prvním vydání měla *Toshinden* potenciál stát se *Tekkenovi* od Namca rovnocenným soupeřem. Je smutné sledovat, kam až mohla klesnout.

Steve Merrett

Oficiální český PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Zastaralá, nepěkná, se sporými animacemi.	4
HRATELNOST:	Vyčerpaná a předvídatelná.	3
ŽIVOTNOST:	Žádná.	1

CELKOVĚ
Této nudné bojové hře bez jakýchkoliv výraznějších prvků nepomohou ani četné herní režimy. Grafika je nedokonalá, pozadí primitivní a hratelnost plytká.

3 Z DESETI

NA PLAYSTATION STÁLE CHYBÍ PRVOTŘÍDNÍ SCROLLINGOVÁ BOJOVKA.



Gekido: Urban Fighter



Stále přicházejí noví a noví nepřátelé. I když některé zbušíte do bezvědomí, vypadá to, jako by se jen otřepali a pustili se do vás znovu.



FAKTA

VÝROBCE:	Infogrames
VYDAVATEL:	NAPS Team
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	15 a více
POČET HRÁČŮ:	1 až 4
ANGLIČTINA:	nepotřebná

Kdo by to byl řekl. Vaši přítelkyni někdo unesl v smrdutém srdci New Tokia - dostala se do rukou šílených uctívačům ďábla, kteří si libují v lidských obětech. Měli byste ji rychle vysvobodit.

Vyberte si borce a pusťte se do boje. Najdete tu všechny tradiční prvky - drsňáka typu Bruce Lee, odvážnou dámu, steroidy nacpaného borce. Budete se potulovat kolem a narazíte na celé bandy pouliční pakáže, vyvedené v co možná nejstylovějším provedení. Sbíráte power-upy a v závěru úrovní vymýšlíte různé strategie na bossy. Jak postupujete, odhalují se vám různá komba, která hře dodávají alespoň trochu rozmanitosti při všem tom neustálém fackování.

Grafika je přiměřeně kvalitní s kvalitními animacemi bojů a motion-capturovanými pohyby. Nezapomnělo se ani na životnost, dokončení hry s různými postavami otvírá spoustu dalších režimů a skrytých bojovníků. V čem je tedy problém? Hratelnost smrdí. V soubojích muže proti muži dostávají vaši protivníci příliš velké výhody a vám nezbude, než se zoufale bránit čtyřem, pěti, šesti slabošským pankáčům, a pak se octnete na zemi. A znovu vstanete. A znovu vás dokopou na zem. A vy znova vstanete. A tak soundtrack Fatboy Slima dodává hře punc kvality. Je to ale falešný punc.

Andy Lowe

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Dobré pozadí a animace kazí příliš horečné boje.	7
HRATELNOST:	Opakuje se a příliš nadržuje nepřátelům.	3
ŽIVOTNOST:	Rozšiřuje spousta skrytých tajemství a režim pro dva hráče.	6

CELKOVĚ
Směs stylů, která nepůsobí jako celek. Na bojovku typu jeden na jednoho je příliš nesourodá, jako scrollovací bojovka příliš přecpaná a jako zábavné skotačení pro čtyři hráče raději zvolte *WWF Smack Down*.

5 Z DESETI

ANIMOVANÁ BATOLATA MÍŘÍ DO FILMU.



Rugrats: Studio Tour





Chucky je rudovlasé kuře, které má všechny rádo. Tady ho máte v plné kráse.

FAKTA

VÝROBCE:	THQ
VYDAVATEL:	N-Space
DATUM VYDÁNÍ:	v prodeji
VĚKOVÉ OMEZENÍ:	žádné
POČET HRÁČŮ:	1 až 4
ANGLIČTINA:	nenáročná

Studio Tour **je po ne zrovna chytré** ***Search For Reptar*** **druhou věcí, která uvádí na playstationovou scénu nezkrotná batolata. Hra je opět zaměřena na mladší věkové skupiny hráčů, které si tolik nelámou hlavu s tím, že ovládají bandu dětiček, což by se už možná nelíbilo městské mládeži.**

Jak už název napovídá, krysí rodiče vzali tentokrát své potomstvo na prohlídku filmového studia. Je to celé záminka pro zařazení spousty úrovní, které si dělají legraci z populárních filmů, i když se většinou nedostanou dál než k názvu. Ve hře najdete asi 15 druhů prostředí. Přestože je většinou spojuje běhání a skákání s perspektivou ve třetí osobě, hratelnost je dostatečně rozmanitá. Čekají vás plošinové úrovně, závodění motokár, hra s podivným vznášedlem, a dokonce i miniaturní golf.

Je to směsice herních stylů, z nichž ne všechny fungují. Zatímco závodní hry a golf oplývají vcelku příjemnou hratelností, plošinovkové části trpí všemi možnými nedostatky. Prostředí vám překáží ve výhledu nebo se kvůli pseudo3D grafice nedají dobře odhadnout skoky. Všechno naštěstí vylepší zábavnost režimu pro čtyři hráče. Zvlášť pokud jste baculatí a nahatí.

Paul Rose

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín VERDIKT

GRAFIKA:	Některé úrovně vypadají lépe, jiné hůře.	5
HRATELNOST:	Rozmanitá směs stylů.	7
ŽIVOTNOST:	Všechno je zaměřeno na mladší hráče.	6

CELKOVĚ
Není špatná. Není ale ani skvělá. Oproti minulému dílu určitě došlo k vylepšení, a i když tahle licence u nás není zrovna silná, určitou kvalitu hra má. K dokonalosti jí toho však ještě spoustu chybí.

6 Z DESETI

TEXT: FariD Starman / Jiří Zídek



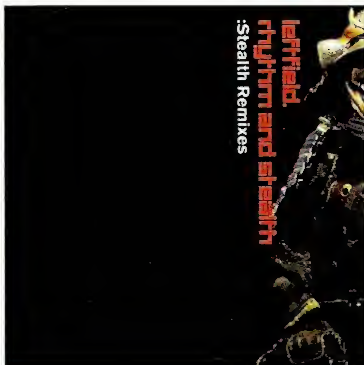
CD/DVD/NET/COIN-OP

RECENZE

NEJLEPŠÍ NAHRAVKY MĚSÍCE PODLE *PSM*

CD MĚSÍCE





LEFTFIELD

Leftism
Rhythm & Stealth
(reedice)

Na sklonku jara vyšly u Sony Music reedice obou alb elektronického dua Leftfield. Vždy jde o dvojCD, kde na prvním naleznete původní verzi alba a na druhém po sedmi remixech některých skladeb. Zatímco na *Leftism* (původně vyšlo v roce 1995) jsou remixy od samotných Leftfield, na novějším *Rhythm & Stealth* (první vydání v roce 1999) se o míchání postarali hosté jako Dave Clarke nebo Maas. Co k tomu dodat? Obě desky Leftfield patří jednoznačně do kategorie povinných, a pokud je dosud nemáte, proč si je nepořídit i s bonusovými mixy. Na druhou stranu, jestliže se už tato alba ve vaší sbírce dávno skví, je přinejmenším otázkou pečlivé úvahy, zda si tuto verzi přikoupit, nebo ne. Ne že by ty mixy byly špatné, ale ve srovnání s dějinotvornými originály jen málokterý obstojí. Záleží, jak velký fanoušek Leftfield jste. Ještě poznámka: jestliže máte peníze pouze na jedno dvojCD Leftfield, vsaďte na *Leftism*. Je to možná ta nejdůležitější taneční deska vůbec.

VERDIKT: Slušně udělané reedice. Originály jsou znamenité, remixy pouze dobré. Leftism: 10/10, Rhythm & Stealth: 8/10



>>V prodeji>>

MIRWAIS
Production

Mirnou hysterii kolem osoby francouzského elektronického umělce rozvířila zpráva o tom, že se stal producentem příštího Madonnina alba. To je vzhledem k tomu, jak zní jeho vlastní deska, dosti nefér. *Production* není ničím menším než jedna z nejzajímavějších hudebních kolekcí letošního roku. Překvapuje každým okamžikem, je nabitá vynikajícími nápady a má fantastický zvuk. Mirwais se okamžitě zařazuje mezi špičku několik let trvající vlny progresivní hudby z Francie a při jeho poslechu si určitě na zvuky lidí, jako jsou Daft Punk, Laurent Garnier či Air, vzpomenete. Přesto je naprosto svébytný a původní. Nadmíru příjemné překvapení!

Verdikt: Závan čerstvého hudebního vánku v letních vedrech roku 2000. 9/10



>>V prodeji>>

SINEÁD O'CONNOR
Faith and Courage

Písně o vnitřním klidu (*The Healing Room*) či spokojeném útěku k sobě a samotě (*No Man's Woman*) dominují nejnovějšímu albu irské hvězdy Sinéad O'Connor, které vychází poté, co dotyčná vstoupila do služeb církve svaté. Jakkoli je úhel pohledu v tématice písní nadmíru příjemný (zvláště poté, co celý den slyšíte z rádia *Oops, I Did It Again* od otravně světské Britney Spears), pokorný a vyrovnaný přístup k samotné hudbě přeci jenom trochu ubírá na síle, se kterou máme rozohněnou Irku tradičně spojenou. Jinak řečeno: zkrocená Sinéad se proměnila v popík (nechtěně!), přesto zůstává nepřeslechnutelná.

Verdikt: Kdysi vlčice, dnes ovečka. Potlesk! 7/10



>>V prodeji>>

ARMAND VAN HELDEN
Killing Puritans

Údajně nejlépe placený DJ na světě. Vsaďte se, že by na jeho míchání protancovala noc i vaše babička. Jenže co naplat, pokud vymění gramofony v klubu za nahrávací studio, najednou se ocitá na půdě nejistoty. Minule se mu to moc nepovedlo a ani tentokrát to žádná velká sláva není. Vždycky se o tom hodně mluví, vždycky se z toho jeden dva hity vyderou až do vyšších pater žebříčků, ale nakonec se najde jen málokdo, který by ustál celé album a ještě se přitom dobře bavil. *Killing Puritans* je přesto o něco zajímavější než minulá deska. Snad je to tím agresivnějším, skoro rockovým (rozhodně bigbeatovým) zvukem.

Verdikt: Pestrá hudba. Hodně se snaží, ale je malinko křečovitý. 6/10



>>V prodeji>>

DURAN DURAN
Pop Trash

Když světu ještě vládly osmibitové „domácí" počítače a hry jako *Asteroids*, Duran Duran byly největší hvězdou široko daleko. Získali si srdce milionů teenagerů svými novoromantickými písněmi, maškarádou líčidel, stříbrných rukavic a fialových účesů a v neposlední řadě také nevídaně výpravnými videoklipy. Dnes nechtějí být ničím jiným než obyčejnou popovou kapelou, která nikam nevybočuje, nic nepředstírá a také nic nezkazí. To není tak těžké, stačí umět hrát, psát jednoduché písně a pak už jen žít ze své slávy. Není to úplně blbá taktika, ale i v hudbě platí, že kdo neriskuje, ničeho pořádného nedosáhne.

Verdikt: Už dávno nejsou žádní „wild boys". Ach, to stáří... 6/10

WEB

Nejnovější webové stránky a sajty

Přestože se playstationový comeback této hry rovnal katastrofě, představuje původní amigová verze *Sensible Soccer* závažný titul, který se během řady let vyvinul v zásadní fotbalovou hru. Na Sensi Super Star, *www.lturner1.freeserve.co.uk/sensi/SSSpage.htm*, najdete rozsáhlý výběr on-line příspěvků; nabízí naprosto aktuální novinky, komentáře, archiv rekordů plus ukázku nejlepších momentů ze současných her. *Sensible Soccer* je možná nekvalitní a zastaralá, ale zůstává jednou z nejoblíbenějších her ve videoherní historii. Detailní a dobře zpracovaná stránka Paula Turnera se hemží vzpomínkami na



góly s falší z rohu vápna, kdy se podařilo mnohem lepšího soupeře rozdrtit neuvěřitelným skóre 10-0. Přestože ji stále milujeme, musíme jít dál. Takže.

Nevelká, ale přehledná stránka zaměřená na *Euro 2000* od EA má adresu *www.easportseuro2000.com* a nabízí nejen ukázku z oficiální hry podle probíhajícího Mistrovství Evropy v Nizozemí, ale mapuje i další zajímavosti fotbalového léta, které už je za námi.



A teď zpátky do skutečného světa, fotbaloví fanatici by se měli vydat na Soccer Update, *www.soccerupdate.com*, kde najdou různé drby, na *www.fotbal.cz*, což je oficiální stránka ČMFS nebo třeba na *http://www.sportprofile.co.uk/football/berger/* hledejte oficiální stránku Patrika Bergera, který zde pravidelně píše vlastní sloupky. A na závěr - na adrese *www.personal.psu.edu/users/w/x/wxk116/romeball.html* naleznete vzácné nahlédnutí do překrásné hry z dob Caesara a návod, jak hrát fotbal podle kočičích střev.

DVD MĚSÍCE

ALIEN
Vetřelec

VB 1979
Režie: Ridley Scott
Hrají: Sigourney Weaver, Tom Skerritt, Ian Holm

To, že k vetřelčím vajíčkům se nemá čuchat, ví dnes každý puberťák. Mít inseminační chobotničku na ksichtu není zrovna košer odvaz a pocit, že v břiše roste něco, co se za pár dní prokouše ven a vyvraždí široké okolí, taky nepatří mezi nejpříjemnější. Vesmírná hororová klasika se konečně prokousala na lesklé nosiče DVD, vystrkuje na vás vysunovací čelist a prská kyselinu. Jen si to užijte! Gotické vize Ridleyho Scotta v širokoúhlém formátu, remastrovaná zvuková stopa a především dokonale zvládnuté úvodní menu napěchované speciálními bonusy. Trailery, televizní šot, obrazová galerie tvoří zahřívací kolo pro vetřelčí potěr, hudební a filmové maniaky potěší originální zvukový soundtrack Jerryho Goldsmitha spolu s komentářem Ridleyho Scotta a milovník špičatých ocasů a oslizlých vetřelčích tlam si při sledování deseti plus dvou vystřižených scén vyšroubuje samým blahem hlavu. Poznání, že Toma Skerita vetřelec vlastně nezabil, detailní záběr na masakr Veroniky Cartwrightové, společně s rozmačkanou hlavou Harry Deana Stantona jsou fajnovým žrádýlkem, kterým by nepohrdla ani monstrózní vetřelčí královna prdící vejce do hlíny. Je jasné, že jím nepohrdnete ani vy.

FILM: 10/10
ZVUK A OBRAZ: 8/10
BONUSY: 10/10

ALIENS
Vetřelci

USA 1986
Režie: James Cameron
Hrají: Sigourney Weaver, Lance Henriksen

Maminka mi říkala, že žádné obludy ve skutečnosti nejsou. Ale oni jsou. A jsou to pěkně hnusní, smradlaví parchanti, kteří se baví tím, že zabíjejí všechno živé kolem sebe. Říká se jim vetřelci. A nesvede s nimi nic ani jednotka perfektně vycvičených vesmírných mariňáků.

Popisovat děj Cameronova akčního sci-fi hororu je stejná blbost jako se pokoušet přesvědčit výstavní exponát vetřelce, aby se stal vegetariánem. DVD formát sedne této druhé vetřelčí klasice nominované poprvé v historii hororového žánru na Oscara stejně přesně jako propocené spodní prádlo na zadek Sigourney Weaver. Fakt, že film je zhruba o dvacet minut delší, navodí divákovi radostnou extázi, společně s dalším našlapaným menu plným bonusů, v nichž se kromě obvyklého servisu ukrývá trailer, rozhovor s Jamesem Cameronem či fotografie z natáčení. Zasuňte tedy disk do mechaniky. Rodiče malé Newt se již blíží k havarované mimozemské lodi. Za chvilku se tatka připotácí s chobotničkou na obličeji a začne masakr. Že si na tuhle scénu nepamatuje? Nevadí. Dozvíte se daleko víc. Třeba to, že Ripleyová měla dceru.

FILM: 10/10
ZVUK A OBRAZ: 8/10
BONUSY: 10/10

ALIEN 3
Vetřelec 3

USA 1992
Režie: David Fincher
Hrají: Sigourney Weaver, Charles Dance, Charles S. Dutton

Do třetice všeho dobrého i slizkého, řekli si producenti nejslavnější sci-fi hororové ságy. Režii třetího dílu svěřili Davidu Fincherovi, čekateli na titul „Mistr deprese". A ten nezklamal.

Byť se to na konci dvojky jevilo jinak, masakr na planetě vetřelců (budiž jí vesmír lehký) přežila opět jenom Ripleyová, ostatní nevydejchali ani úvodní titulky. Z vetřelce se stal bleskurychlý psí mutant, postupně požírající osazenstvo poloprázdné věznice na opuštěné planetě. Film se v obdobně radostném duchu nesl dále až do závěrečných titulků, které pro změnu nevydejchala Ripleyová. Poselství, že nejlepším lékem na trable všedního dne, je koupel v rozžhavené oceli, společně s beznadějí hrstky bezmocných muklů provolávajících: „Máme holé ruce!", si můžete vychutnat v obrazovém formátu 2,35:1. Bonusy k trojce rovněž nejsou, jako ostatně celý film, moc optimistické. Film o filmu a trailer nejsou věci, které by donutily stařika v červeném koženém ušáku tancovat kozáčka. Ale co. Hlavně že je mír a všichni se mají rádi.

FILM: 10/10
ZVUK A OBRAZ: 8/10
BONUSY: 6/10

ALIEN: RESURRECTION
Vetřelec: Vzkříšení

USA 1997
Režie: Jean-Pierre Jeunet
Hrají: Sigourney Weaver, Winona Ryder, Ron Perlman, Dan Hedaya

Sigourney Weaver patří k Vetřelci jako Pavlovský ke Kopřivovi. Když tedy padlo definitivní rozhodnutí, že se oslizlý predátor s oválnou hlavou objeví na stříbrném plátně počtvrté, museli si scénáristi lámat svoje mozkovny, jak bájnou mrtvou alienbusters oživit. Jedině Ripleyová dokáže se skvělou grácií šlápnout potvoře do úsměvu a poté jí vytrhnout jazyk. Východiskem se ukázalo být klonování, a tak se geneticky upravená Ripleyová (vetřelco-lidský původ je opravdu ďábelská kombinace) může po dvou stech letech opět utkat s novou várkou zubatého slizu.

DVD se zpackaným názvem na žaketce - *Vetřelci: Vzkříšení* - bohužel nehýří extra speciálními bonusy (trailer, film o filmu, rozhovory s herci a tvůrci filmu), stejně jako film sám o sobě nehýří přílišnou originalitou. Přesto se v obou případech jedná stále o silný nadprůměr. Doporučují čtyři zmasakrované oběti z pěti. Tak. A to je konec pohádky jménem "*Special Edition*", kterou vám vřele doporučujeme.

FILM: 8/10
ZVUK A OBRAZ: 8/10
BONUSY: 6/10

AUTOMATY

Nejnovější mašiny z arkádové planety

Víte, jaké nejnovější arkádové hry připravuje Namco? Asi těžko. Možná je to tím, že arkády v minulosti trpěly nedostatkem medializace, ale dostat informace z oddělení pro automaty hlavních výrobců a vydavatelů je jako pokoušet se vymámit pravdu z politiků.

Není proto snadné odhadnout, jakou váhu přikládat rozhodnutí Sony omezit rozdělování



coin-opových licencí vycházející z arkád pro PlayStation2 domácím herním vývojářům. Tento krok bezpochyby nahrává do rukou Namco, kteří se podílejí na vytváření coin-opové inkarnace PS2 a mohli by se nyní stát oficiálním rozdělovačem licencí. Na druhé straně se to určitě nebude líbit americkým Midway, kteří budou donuceni vyčkávat s vytvořením přidružených her. Ať to dopadne jakkoliv, není téměř pochyb o tom, že japonští vývojáři už předběhli velkomyslnost Sony a zájem projevuje i SNK, Tecmo, Capcom a Jaleco. Detaily o budoucích vydáních zůstávají tradičně v mlhách, ale zdá se, že pozornosti neujde *Ridge Racer V* od Namca spolu s předělanými verzemi *Go By Train!*, *Side By Side* a sérií *Ray* od Taito.

My zatím s potěšením oznamujeme, že v Praze byla otevřena první „pořádná" herna s aktuálními automaty. Jmenuje se Virtual Gamehall a najdete ji v Jungmanově ulici. 30 korun za kredit je asi trochu moc, ale náš šéfredaktor tam je dennodenně a nemůže se nabažit *Virtual Tennisu*, *Silent Scope 2* a *18 Wheelleru*. Mj. tu najdete i *Tekken Tag Tournament*.

PSM VERSUS...

CARL COX

TAKŽE. DJ CARL COX SI CHTĚL OSAHAT PLAYSTATION2. TO BEREM. RAČTE SE PODÍVAT, JAK MU SEDLA.

Text: **Dan Mayers** Foto: **Martin Burton**

"A do prčic! Koukněte na to!" Největšího DJe na světě uzemnilo Její polygonové Veličenstvo mezi hrami pro PlayStation2 známé jako *Gran Turismo 2000*. A poradit si s takovým chlapem není nic lehkého, není totiž zrovna drobeček.

Carl Cox převyšuje celý dav DJů. Byl zvolen nejlepším DJem na světě, zvládá ne dva, ale hned tři gramce najednou a je opravdu světový, křídla působnosti rozpíná od Austrálie po Rusko, přes Havaj a Japonsko. Na silvestra roku 2000 se vypravil na Bondi Beach, aby odstartoval oslavy, pak skočil do letadla mířícího do Honolulu a přeletěl datumovou čáru, aby si dokončil svoje.

Možná je odborníkem přes desky, ale ruce se mu na trati v *GT* jen třesou. Nakonec se mu podaří dostat se na trať a začne kroužit kolem jako profík. I když „malinko" rozechvělý profík. Naše demo *GT2000* má totiž menší problém. Vypadá zatraceně dobře.

„Podívejte na to slunce," vykřikuje Carl, odvrací oči od auta, ztrácí přehled a napere to do hromady majáčků. Opravdu, slunce vychází zpoza mraků a osvěcuje mrakodrapy, vypadá úplně jako opravdové. Zjevuje se nápis Race Over, a tak si sedneme a sledujeme Replay. A pak znovu.

Cox začínal někdy v roce 1976, ale vyniknout se mu podařilo až koncem 80. a počátkem 90. let, kdy



začala rave éra. Víte, kdysi dávno, když jste se chtěli dostat do klubu nebo na diskotéku, museli jste mít košili a kravatu a nejelo se celou noc jako dnes. Vlastně jste si mohli gratulovat, když vám po půlnoci ještě nalili. Partička lidí se ale rozhodla, že chtějí tancovat trochu déle, a protože to nemohli dělat legálně, přesunuli se do opuštěných skladů, na venkov nebo na pláž, prostě kamkoliv. Cox byl jedním z nich.

„Bojovali jsme za právo pořádat večírky. Dlouho a tvrdě. Spousta lidí vůbec nechápe, čím jsme prošli. Prostě si myslí, že nahráváme komerční pecky, dostáváme spousty peněz a že se všude a všichni dobře baví. Ale kdysi nás za to bili, pronásledovali, obviňovali a uráželi. A to všechno jen proto, že jsem chtěli pouštět hudbu a lidé chtěli poslouchat."

Mocní se na to tehdy ale dívali jinak.

„Zbili mě za to. Honili mě, z Crown Court jsem dostal soudní příkaz, nesměl jsem chodit na některá místa, neustále mě sledovali kamerou, zabavili mi nádobíčko. Byl jsem něco jako militantní vůdce. Netrvalo to však dlouho a začalo mě to štvát. Večer jsem se chtěl prostě sebrat, jít na party a bavit se."

Trochu jsem strnul, když se objevili poldové, ale co zmohli s 20.000 lidmi, kteří tančili na louce. Na všechny neměli dost želízek.

„Jo, policajti mohli přijít a říct běžte domů, je čas, ale to bylo asi tak všechno. Nemohli tam vtrhnout s vodními děly nebo gumovými projektily, protože se tam neděly žádné výtržnosti. Prostě to nedokázali pochopit. Tak se uchýlili k nejsnazšímu standardnímu obvinění a řekli, jste všichni mimo, na drogách. Dost. A my jsme říkali ne, to je omyl, nejsme mimo. Bohužel, prostě jen milujeme hudbu."

Dáte si trochu férového bojování, pane Cox? Co říkáte *Tekken Tagu? PSM* vkládá další modrý disk do fantastické nové mechaniky, zmáčkne tlačítko a *Tekken Tag Tournament* se vnoří do útrob konzoly.

„Co je ksakru tohle?" bručí zaujatý Carl, když začíná první kolo a při výběru postav se projeví podlá povaha *PSM*.

To je, příteli, gentleman zvaný True Orge a ten tě nakopne tak, že poletíš přes celý park. Uplyne půlhodinka šíleného bušení do tlačítek, jak náš dopisovatel postupně probírá všechny komické postavy *Tekken Tag*. Mojikin, Devil, Alex, Kuma v úboru

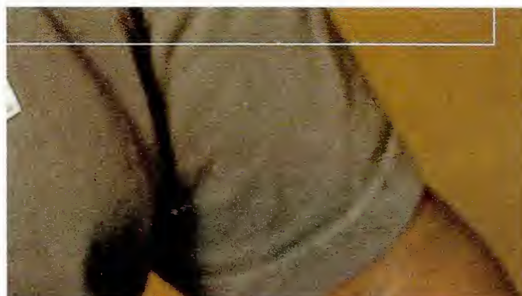
„Bojovali jsme za právo pořádat večírky. Dlouho a tvrdě. Spousta lidí vůbec neví, čím jsme prošli."



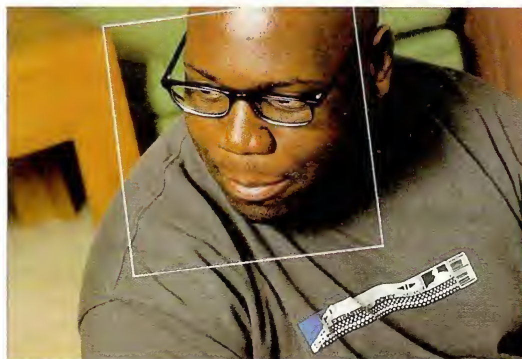
KDO JE...

Carl Cox se narodil v roce 1962 v Manchesteru a již od osmi let, kdy na rodinných setkáních pouštěl staré soulové desky rodičů věděl co bude jeho životním osudem. Nedlouho poté si začal kupovat vlastní desky a v patnácti vlastnil své první gramce. V průběhu 70. a začátku 80. let následoval trendy disco, groove a hip-hop, slávu mu však přinesl až příchod house do Británie. V současné době vlastní label Worldwide Ultimatum, kde také vydal desku *Phuture 2000*. Carl Cox patří mezi nejoblíbenější DJ nejen v domovské Británii, ale i v celém zbytku světa. V České republice jsme zatím neměli tu čest, podle neověřených informací by se však měl v Praze ve velmi blízké době objevit. Zatím jej můžete spatřit ve filmu *Human Traffic* jako majitele klubu.

„Celý jeho život se točí kolem hudby a je vášnivým sběratelem."







Sumo a samozřejmě zdatný boxer, dinosaurus Rex. Carl je dnes dopoledne podruhé na lopatkách.

Cox, který teď pracuje na vlastní nahrávce, zkoumal podivuhodný svět prostorového zvuku a bezpochyby se nechal inspirovat dost dobrým systémem všemožných repráků, který věční stěny jeho luxusního obýváku.

„Moji další kompilaci si budete moct přehrávat na DVD přehrávači a budete moct sledovat, kde hraju."

Takže si ji půjde přehrát i na PlayStation2?

„Á, tak tím si nejsem zrovna jistý."

Ale ta umí DVD přehrávat.

„No, pak tedy ano!"

Skvělé, další album Carla Coxe se na PlayStation2 objeví v roce 2001 a na své televizi uvidíte, jak se tenhle pán umí činit. A pokud si náhodou do té doby pořídíte systém Surround Sound, můžete si gratulovat.

Cox, který jako svůj oblíbený žánr uvádí závodní hry, má štěstí, protože se tu naspodu pytle s hrami válí i kopie *Ridge Racer V*. Vybíráme tak silný motor, jaký se nám jen vejde pod kapotu. Motor hučí a my startujeme a strkáme se o výhodnější pozici, Cox se může potrhat smíchy, když narazí do bariéry a dává tak *PSM* šanci, aby to odpálil do dálky.

„Je tohle *Boom Boom Satellites*?" ptá se a zesílí zvuk na svojí televizi na klubovou hlasitost. To teda je. Pan Cox zná obskurní japonskou taneční hudbu opravdu dobře.

Možná si myslíte, že se takový DJ na plný úvazek soustředí pouze na svůj žánr, ale ono ne. Celý jeho život se točí kolem hudby a je vášnivým sběratelem drum and bass, techna, soulu 70. let (jeho oblíbenou nahrávkou je klasická Love Hangover od Diany Ross) a latinskoamerického jazzu. Náš dopisovatel pomalu připouští, že se jako dítě občas účastnil soutěží v latinskoamerických tancích.

„Já také!" směje se Cox. „Malá slizká úklona a tak podobně. Prostě síla!" Zatančíme si? Radši ne. ■



TOP SECRET

OFICIÁLNÍ ČESKÝ PlayStation Magazín POWERLINE

COLIN MCRAE RALLY 2

POWERLINE

Všechny tratě
Zadejte „HELLOCLEVELAND" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Všechna auta
Zadejte „ONECAREFULOWNER" v obrazovce „Create New Driver Profile"
Střílení fireballů
Zadejte „GREATBALLSOF" v obrazovce cheatů. V Arcade módu teď můžete střílet firebally.
Kola à la Monster Truck
Zadejte „EASYROLLER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Nízká gravitace
Zadejte „MOONLANDER" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Agresivní soupeři
Zadejte „NEURALNIGHTMARE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Turbo mód
Zadejte „ROCKETFUEL" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Rychlejší hra
Zadejte „PRUNEJUICE" v obrazovce cheatů. Cheat je funkční pouze v Time Trial a Single Stage módu.
Kočičí silueta
Zadejte „HELLO RAZU AND FLEA" v obrazovce cheatů.









STAR WARS E1: JEDI POWER BATTLES

POWERLINE

Hraní za Kapitána Panaku
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Plo Koonem. Poté označte (nepotvrzovat) Plo a stiskněte SELECT. Obrázek Kapitána Panaky nahradí obrázek Plo Koona. Teď už jen stiskněte ⊗ a můžete začít hrát jako Kapitán Panaka. Upozornění: Kapitán Panaka a královna Amidala používají pouze pěsti a blaster (střelná zbraň).

Hraní za Darth Maula
Nejdříve dohrajte hru na obtížnosti Jedi s Qui-Gon Jinnem. Poté označte (nepotvrzovat) Qui-Gon Jinna a stiskněte SELECT. Obrázek Qui-Gon Jinn bude nahrazen Darth Maulem.

Tajné úrovně
11. úroveň: Droidekas - Dokončete hru za Plo Koona.
12. úroveň: Kaadu Race - Dokončete hru za Adi Gallia.
13. úroveň: Gugan Round-up - V průběhu hry nalezněte tři Gugan artefakty.
14. úroveň: Survival Challenge - Dokončete hru za Mace Windu.

Super zbraň Ultimate Saber
Ve 14. úrovni bojujte proti 100 protivníků všech typů jednotek pro zpřístupnění Ultimate Saber. S Ultimate Saber máte schopnost zabíjení všech nepřátel (kromě bossů) jednou ranou. V menu přerušené hry si pak nastavíte, jestli je zbraň aktivní.

TEST DRIVE 6

POWERLINE

$6,000,000 Napište „AKJGQ" namísto jména. **Všechna auta** Napište „DFGY" namísto jména. **Všichni soupeři** Napište „OPIOP" namísto jména. **Všechny tratě** Napište „ERDRTH" nebo „ERERTH" namísto jména. **Všechny „Quick Race" tratě** Napište „CVCVBM" namísto jména. **Vypnuté checkpointy** Napište „FFOEMIT" namísto jména. **Zapnuté checkpointy** Napište „NOEMIT" namísto jména. **Jízda bez soupeřů** Napište „OPOIOP" namísto jména.

TINY TANK

POWERLINE

Obrazovka cheatů
Podržte současně L1 + L2 + R1 + R2 + ← + ◎ + △ + ▢ a stiskněte ⊗ v menu „Stamper". Po správném zadání se objeví obrazovka s cheaty.
Cowboy Hat
Když zabijete Big Barta v prvním kole, ztratí svůj klobouk a vy si ho můžete vzít. Jestli vás ale zabijí, o klobouk přijdete.

WCW MAYHEM

POWERLINE

Všichni zápasníci Zadejte „PLYHDNGYS" jako Pay-Per-View password.
Alternativní zápasníci Zadejte „NGGDYNLN" jako Pay-Per-View password.

POTŘEBUJETE POMOC? PAK SÁHNĚTE PO NAŠICH RADÁCH A TIPECH, KTERÉ VÁS SPOLEHLIVĚ PROVEDOU POSLEDNÍMI ČTYŘMI ÚROVNĚMI *SYPHON FILTER 2*. ROVNĚŽ ZDE NAJDETE PÁR OBECNĚ UŽITEČNÝCH RAD A NÁVOD NA DESET NEJOBTÍŽNĚJŠÍCH VĚCÍ.

Syphon Filter 2

PSM NÁVOD

OBECNÉ TIPY



1. Když při střelbě pokleknete (stisknutím ⊗), budou vaše střely přesnější.
2. Rohy jsou vaši přátelé. Pokud současně pokleknete, manuálně zamíříte a použijete úkrok, můžete se za roh podívat, aniž byste se vystavovali jakémukoliv riziku.
3. Máte-li kolem sebe příliš nepřátel, namiřte si to do nějakého stinného kouta, kde je můžete zlikvidovat jednoho po druhém.
4. V některých pozdějších úrovních mají vaši nepřátelé schopnost regenerace, a tak je zbytečné zdržovat se zabíjením každého nepřítele, pokud vám zrovna nestojí v cestě anebo nepotřebujete jeho výzbroj či munici.
5. Jestli budete dělat kotrmelce jako šílenec, snížíte riziko zásahu a zvláště při vyhýbání střelám namířeným na hlavu.
6. Mějte na paměti, že nůž a paralyzátor jsou zbraně, které se dají používat neomezeně a hlavně jsou tiché. Tichá je i kuš, jež lze použít i na větší vzdálenost, leč počet šípů je omezen. Proto ji používejte pouze tehdy, nelze-li použít nůž nebo paralyzátor. Paralyzátor s větším dosahem je hlučný, takže by vás mohl prozradit.
7. Brokovnice je skvělá na pročištění houfu nepřátel, ovšem na delší vzdálenosti už tak užitečná není.
8. Překvapivě užitečnou zbraní je pistole, zvláště s připojeným velkým plochým tlumičem. A jelikož se zdá, že munice v téhle hře doslova roste na stromech, používejte pistoli, jak často jen můžete, a šetřete si munici do svých těžších zbraní.
9. Sledujte radar - ten vám prozradí, kde se skrývá nebezpečí.
10. Pokud si nejste jistí, nikam neutíkejte ani nestřílejte. Opatrně se odplazte pryč a dávejte pozor.



OBTÍŽNÁ DESÍTKA

HRA JE VĚTŠINOU SNADNÁ, ALE JE TU NĚKOLIK TĚŽŠÍCH MÍST, U KTERÝCH JE TŘEBA BÝT NA POZORU.



ÚROVEŇ 2, INTERIÉR LETADLOVÉ ZÁKLADNY MCKENZIE

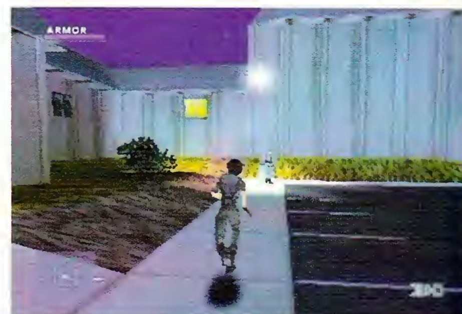
Jakmile jste znovu vyzbrojeni, opatrně se přibližte ke stráži ovládající dveře a zlikvidujte ji paralyzátorem. Pak stiskněte vypínač, rychle se otočte o 180° a místnost opusťte. Po vyjití ze šaten se dejte doleva a na konci chodby zabočte doprava. Dveře by teď měly být na chvíli otevřené, takže toho využijte. Nezastavujte se, dokud nedojdete do další oblasti, jinak budete zamčeni mezi dvěma bezpečnostními branami. Jakmile to celé projdete, zavřou se za vámi dveře. Skryjte se a vyčkávejte,



než budete moci zlikvidovat další stráž.

ÚROVEŇ 4, 1-70 HORSKÝ MOST

Časový limit je pouze dvě minuty, takže si pospěšte. Dejte se opatrně doprava a chytněte se okraje mostu. Pak se ručkováním posunujte dopředu, až se dostanete před první vozidlo, tady se můžete bezpečně vrátit na most. Plazte se k dalšímu náklaďáku, ale dávejte přitom pozor na dva vojáky, kteří ho hlídají. Držte se za nimi, dokud nebudete mít příležitost skočit zezadu do náklaďáku a získat z něj svou pušku a plynový granát. Pak se pližte za strážemi až před náklaďák. Tady



rychle běžte k veliteli a jeho kámošovi a oba je zneškodněte plynovým granátem. Hotovo.

ÚROVEŇ 5, PŘED LETECKOU ZÁKLADNOU MCKENZIE

Pokud budete viset nebo skákat ze střechy, všimnou si toho stráže. Proto se dejte nalevo od kabiny náklaďáku, přikrčte se a sledujte stráže. Jakmile strážce zajde za náklaďák, doplazte se tam, odkud vyšel. Pak se dejte doleva a co nejtišeji přelezte bedny. Napravo od vás bude čekat další strážce,



abyste na něm vyzkoušeli svůj paralyzátor. Pak běžte rychle k prvnímu strážci a otestujte paralyzátor i na něm.

OBTÍŽNÁ DESÍTKA POKR...

▶ ÚROVEŇ 10, MORGAN (SOUBOJ)
Běžte stále doprava a ve směru hodinových ručiček utíkejte po obvodu, přičemž se vyhýbejte Morganovým střelám. Držte se od sudu na jednom konci, protože pokud jej zasáhne náhodná střela, poletíte do vzduchu i s ním. Jakmile vám Theresa dá znamení, zůstaňte, kde právě jste, a zamiřte trochu nalevo od beden, které jsou vám nejblíže. Zaměřovací kříž umístěte několik bodů nad místo, kde se na zdi spojují dvě barvy, a čekejte, až se k vám Morgan přiblíží. Jakmile se napravo objeví, začněte střílet a on by vám pak měl skočit přímo do rány.

ÚROVEŇ 12, MOSKEVSKÉ ULICE
Ve chvíli, kdy napravo kolem vás proběhnou dva ruští policajti, běžte na druhý konec ulice a schovejte se tam, takže místo, odkud vyběhli, budete mít na očích. Pak jděte pomalu k nejbližšímu autu a čekejte, až na vás začne střílet odstřelovač ze střechy. Rychle se vraťte do úkrytu a odtud jej oddělejte. Pak se opět opatrně vydejte kupředu a čekejte, až na vás začne střílet druhý. Otočte se, běžte zpět a taky ho odprásknětě. To pak opakujte se



všemi ruskými granátníky na střechách, až se dostanete na křižovatku, kde se opět shledáte s Gregorovem.

ÚROVEŇ 14, GREGOROV (SOUBOJ)
Plazte se doprostřed k pódiu tak, abyste jej měli stále mezi sebou a Gregorovem. Až bude pod světlem, odstřelte světlo na druhé straně a dávejte pozor, kam utíká. Totéž opakujte, dokud nevystřílíte všechna světla. Váš sok se bude ve tmě potácet a vy budete mít navrch díky brýlím pro noční vidění. Dožeňte ho a zneškodněte paralyzátorem, ovšem dávejte při tom pozor, protože on se



motá nevypočitatelně a mohl by do vás kdykoliv narazit.

ÚROVEŇ 15, PRŮNIK DO VĚZENÍ ALJIR
Až se proplížíte kolem prvních dvou stráží na samotném začátku úrovně, jděte pořád rovně, dokud nenarazíte na třetí stráž. Toho oddělejte a pak co nejrychleji upalujte kolem levotočivé zatáčky, kterou jste míjeli už dříve. Jděte po chodbě a připravte si luk. Až uvidíte čtvrtého strážce, zneškodněte jej a stoupněte si nad jeho tělo. V tu chvíli se stráž číslo 5 vydá hledat stráž číslo 3. Zamiřte a zastřelte pátou stráž (nestřílejte ale do



hlavy), a to dříve, než jí dojde, o co vlastně běží, a spustí alarm. Hotovo.

ÚROVEŇ 16, ÚTĚK Z VĚZENÍ ALJIR
Dva vězni zešíleli a zmocnili se zbraní, ale vy je nesmíte zabít. Jděte tedy zpět bránou, kterou jste předtím rozstřelili, a dejte se doprava. Pak si počkejte na lidskou pochodeň a schovejte se za roh, za nímž spálená mrtvola spadne na zem. Jděte po cestě ke stráži s puškou na slzný plyn a snažte se vyhnout prozrazení. Strážnému věnujte trochu olova do hlavy a vezměte mu jeho zbraň. S touhle puškou pak jděte k šíleným vězňům a střelte mezi ně, okamžitě je to složí.

ÚROVEŇ 17, BIOLABORATOŘ
Abyste se vyhnuli stráži, která k vám stojí zády (hned po východu z dekontaminační místnosti), vraťte se přes dekontaminační místnost a zahněte doprava. Musíte ale jít krokem, protože běh by upoutal pozornost strážného na chodbě. V rohu jsou nosítka a na nich leží nůž. Vezměte si jej, bude-li to nutné, zabijte stráž na konci chodby, jděte k předchozímu strážci a taky ho zabijte. Teď si konečně můžete jít vyzvednout svou výzbroj, kterou najdete na konci chodby vedoucí napravo k výtahu.

ÚROVEŇ 19, CHUDINSKÁ ČTVRŤ V NEW YORKU
Až ke konci úrovně uslyšíte policajtku volat o krytí, jděte k ní a zjistěte, co po vás chce. Pak vypalte několik dávek směrem ke dvěma odstřelovačům. Nemají neprůstřelné vesty, takže stačí použít autozaměřování a tím ušetříte čas. S trochou štěstí se oba skrčí a policajtka pak bude moci doběhnout ke kamarádovi. Po střihové scéně se k ní už za žádnou cenu nevracejte. Ustřelila by vám totiž hlavu, a to jistě nemáte zapotřebí.

LEGENDA K MAPĚ

- ● Začátek (mise 17, 19, 20)
- ■ Začátek (mise 18)
- Bezpečnostní kamera (šipka ukazuje, kam je natočená)
- Ventilační šachta
- ◆ Zbraně/náboje
- □ Neprůstřelná vesta
- Spínač
- Horní / Dolní – Schody/Rampy
- Nepřítel (šipka ukazuje směr jeho pohybu)
- Úkol mise
- Odstřelovač
- ◎ Nepřátelé, kteří se objeví až při návratu
- Nepřátelský náklaďák
- Auto
- ☆ Spojenec

ÚROVEŇ 17 BIOLABORATOŘ


1.1



1.2

Vyjděte z místnosti a dejte se doprava. Jděte po chodbě a zatočte znovu doprava, následujte laboratorního technika [1.1], ale na křižovatce ve tvaru T se dejte doprava. Nenechte se zpozorovat strážemi. Jděte první chodbou doprava a na druhé T-křižovatce projděte dveřmi v protilehlé zdi [1.2]. Koukněte se na Security Net. Z místnosti vyjděte druhým východem a dejte se doleva. Z nosítek vezměte nůž, otočte se zpátky a jděte první chodbou

MAPA 17. A 18. ÚROVNĚ BIOLABORATOŘ & ÚTĚK

LOGAN JE ZAMČENÝ V TAJNÉ BIOLOGICKÉ LABORATOŘI. JE NA ČASE ZBAVIT SE NĚKOLIKA VĚDÁTORŮ A RYCHLE ODTUD VYPADNOUT.

S
[2.1] [2.2] [1.5] [2.3] [2.4] [1.9] [1.6] [1.4] [1.8] [1.1] [1.7] [2.5] [1.2] [2.6] [1.3]
Začátek 17. úrovně
■ ZAČÁTEK 18. ÚROVNĚ
□ HK5 s tlumičem
Konec 17. úrovně
Elsa
Gershon
Instalace modemu
nůž
Bezpečnostní síť
Ramirez
Chance
Výstroj
Konec 18. úrovně

ÚROVEŇ 17 POKRAČOVÁNÍ...





doleva. Zabijte další stráž [1.3]. Zahněte doprava, zabijte strážné a seberte si výzbroj. Odejděte z místnosti a zatočte doprava. Na konci chodby zabijte oba strážce (nejdříve dolní) a promluvte si s Ramirezem. Vyjděte ven otevřenými dveřmi [1.4], jděte stále rovně, zničte bezpečnostní kameru a jděte dál a dvakrát zahněte doprava. Otevřete dveře a zastřelte stráž [1.5]. Vyhněte se bezpečnostní kameře nalevo a vstupte do ventilační šachty na konci. Promluvte si s Gershonem. Běžte po chodbě a za rohem potichu zabijte laboratorního technika [1.6]. Následujte Gershona a instalujte modem. Zabijte stráže a prchněte vchodovými dveřmi. Vraťte se k Ramirezovi a projděte nově otevřenými dveřmi [1.7]. Zabijte dva strážné, vyběhněte po rampě a zatáhněte za vypínač [1.8]. Promluvte si s Chancem. Vyjděte dveřmi poblíž, poslechněte si Elsu a odprásknete laboratorního technika [1.9]. Jděte po stáčející se chodbě, zabijte technika a běžte ke dveřím.

ÚROVEŇ 18 ÚTĚK



Otočte se a vezměte HK5. Počkejte, až chlápek vyletí do povětří [2.1]. V další místnosti vlezte do ventilátoru na levé straně [2.2]. Až vylezete, dejte se doprava. Potom druhou chodbou doprava a pak znovu doprava, čímž se dostanete na začátek předchozí úrovně. Vylezte na stůl a pak do ventilá- ▶

MAPA 19. ÚROVNĚ NEWYORKSKÁ CHUDINSKÁ ČTVRŤ

TADY TO VYPADÁ JAKO V DŽUNGLI. BLOKY DOMŮ, DROGOVÍ DEALEŘI A BANDA CHLÁPKŮ S VELKÝMI PUŠKAMI, KTEŘÍ SE VÁM POKOUŠÍ USTŘELIT HLAVU.

S
[3.2]
[3.1]
START
[3.3]
MI6
[3.7]
GI8
[3.9]
[3.4]
[3.6]
Konec úrovně
GI8
[3.5]
[3.8]
rozprašovač

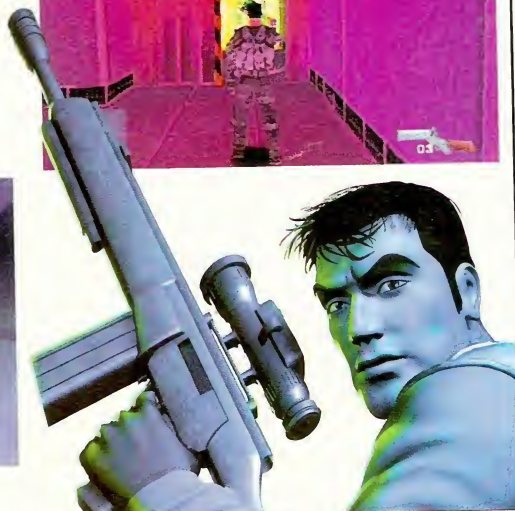
ÚROVEŇ 18 POKRAČOVÁNÍ...

▶ toru přímo naproti vám [2.3]. V mrazicím boxu vlezte do druhého ventilátoru [2.4]. Jděte pořád dál a pak vlezte do dalšího ventilátoru [2.5]. Až vylezete, běžte a kutálejte se doprava, dokud nenarazíte na další ventilátor při pravé stěně (hned vedle nosítek) [2.6]. V místnosti, kde byl vězněn Ramirez, běžte přímo na druhý konec, kde najdete svou výzbroj, a pak pokračujte až na samý konec úrovně.


2.3



2.5



ÚROVEŇ 19 CHUDINSKÁ ČTVRŤ


3.4

Běžte doprava. Zabijte nepřítele a pak jděte do obchodu po levé straně [3.1]. Jděte k pultu a pak dozadu. Zabijte hajzla za rohem [3.2], vylezte na bednu a po ní na střechu [3.3]. Lezte doleva, pobijte další lotry a pak seskočte na ulici [3.4]. Sejděte po schodech na druhé

MAPA 20. ÚROVNĚ NEWYORSKÉ STOKY

JE TAM ZIMA, MOKRO A HODNĚ TO TAM SMRDÍ. VÍTEJTE V KANALIZACI NEW YORK CITY.

S

GARÁŽ 1. POSCHODÍ

Z přízemí

Do 2. poschodí

GARÁŽ 2. POSCHODÍ

Do 4. poschodí

Z 1. poschodí

GARÁŽ 4. POSCHODÍ

Konec úrovně

Z 2. poschodí

[4.1]

ZVĚTŠENINA OBLASTI PŘEPÍNAČE OD NÁDRŽE

[4.2]

Přepínač od nádrže

[4.4]

[4.3]

Tyč, po které přeručkujete jámu

START

[3.2]

Garáž 1. poschodí (viz vlevo nahoře)

ÚROVEŇ 19 POKRAČOVÁNÍ...

straně ulice, v prádelně propadněte podlahou a zapněte rozprašovač. Vstupte do zchátralé budovy [3.5]. Projděte ji, pozabíjejte odstřelovače a najděte policajta [3.6]. Až ho zabijí, proběhněte kolem jeho mrtvoly, pozabíjejte zbylé odstřelovače a oknem [3.7] vyskočte na ulici. Pak běžte nazpátek a zahněte doleva, zastřelte odstřelovače na střeše a dalším otvorem na pravé straně se spusťte dolů [3.8]. Jděte doprava k dodávce a pomozte policajtce [3.9] (viz Nejobtížnějších deset). Pak jděte po schodech nahoru a pozabíjejte tam zbylé odstřelovače.


3.6


3.9

ÚROVEŇ 20 NEWYORSKÉ STOKY

Od samého začátku se držte při pravé zdi, než se dostanete do místnosti [4.1]. Tu vyčistěte od lumpů a zapněte vypínač. Vyjděte z místnosti a dejte se doprava. Držte se při pravé stěně, až se dostanete k nádrži se splašky [4.2]. Pak se opatrně spusťte na její okraj a vylezte nalevo. Na pravé straně vylezte a sledujte zatáčky. V místnosti u kontrolního panelu [4.3] oddělejte další gangstery a vydejte se k tyči. Postavte se čelem ke zdi a pověste se na tyč [4.4]. Po ní ručkujte doleva a zabíjejte každého, koho uvidíte. Pak následujte Theresu do garáže [4.5]. Všechna patra vyčistěte, stejně tak schodiště a jděte do čtvrtého patra. Tam vyhoďte do povětří dodávky a jděte k velké rampě.

4.1



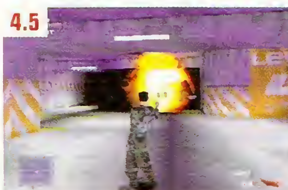
4.2



4.4



4.5



ÚROVEŇ 21 FINÁLE

BLÍŽÍ SE KONEC, NAJDĚTE CHANCE A ZABIJTE HO

Neztrácejte čas. Vyběhněte ze dveří přímo doprava a běžte k helikoptéře. Pod čepelemi hlavního rotoru se můžete vyzbrojit všemi možnými zbraněmi, na druhé straně helikoptéry je pak neprůstřelná vesta, kdybyste ji náhodou potřebovali. Ale teď ještě na Chance nestřílejte. Vyzbrojte se automatickou brokovnicí, ale nestřílejte. Tahle potvora má hodně málo munice, kterou budete zatraceně hodně potřebovat. Běžte k ocasu a kutálejte se pod ním dopředu a dozadu, až Chance dostanete mezi sebe a zadní vrtuli helikoptéry. Jakmile ho tam budete mít přímo před sebou a uvidíte i na zadní vrtuli, vypalte na něj z brokovnice. Náraz zásahu jej odmrští dozadu a při ztrátě rovnováhy po vás nebude moci vystřelit. Na nic nečekejte a střelbu opakujte, až ho dostanete přímo do vrtule, kam taky patří.





Trochu sekané, pane? Jó, tak ta je všechna ve vrtuli tý helikoptéry (anebo by alespoň měla být).

SMRT ZDALEKA JEŠTĚ NEMUSÍ BÝT AŽ TAK DEFINITIVNÍ. A POKUD CÍTÍTE BEZNADĚJ A V DRUHÉM DOBRODRUŽSTVÍ DANA FORTESQUA JSTE V KONCÍCH, NETRUCHLETE - JE TU NÁVOD.

MediEvil 2

PSM NÁVOD

1



ZÁKLADNÍ RADY, TIPY A CHEATY

BOSSOVÉ
Až budete mít možnost dát si hlavu na ruku, můžete se při nedostatku energie vrátit do předchozích úrovní a při troše snahy tam najít cennou energii. Obzvláště se to hodí před soubojem s finálním bossem.

ZAKONČENÍ
Ve hře jsou dvě závěrečné animace. „Špatný" konec, který je ovšem zábavnější, spatříte, dokončíte-li hru se všemi deseti kalichy duší. „Dobrý" konec následuje, pokud hru dokončíte s menším počtem.

CHEATY
Přerušte hru, podržte L2 a stiskněte postupně ↓, →, ◎, ←, ←, △, →, ◎, ←, ←. Objeví se speciální menu, ve kterém si můžete doplnit energii, získat všechny zbraně, přeskočit úrovně, přidat peníze atd.

THE MUSEUM
Utíkejte naproti přes chodbu, rozbijte sklo a vezměte si meč. Běžte na konec chodby a v hrobce si vezměte klíč od muzea. V další místnosti vyběhněte po schodech a seberte pistoli [1]. Na balkoně odemkněte dveře a vejděte. Slezte po žebříku a po souboji s tyranosaurovými pomocníky vylezte na spadlou sochu. Seběhněte po schodech. V místnosti napravo od děla seberte pochodeň a naproti v zahradě pohár duší a dělovou kouli, kterou potom použijete u děla. Zapalte pochodeň o louč na stěně a s ní zapalte doutnák děla. Běžte do nově vzniklé chodby. Vylezte na římsu a seberte klíč k dinosaurovi. Jděte do dveří na konci chodby. Zabijte ptáky a můžete jít do dalšího kola.

TYRANNOSAURUS WRECKS
Jděte po schodech nahoru. Hned, jak budete moci ovládat Dana, doběhněte nahoru na balkon. Utíkejte před kamením a ohněm, a až tyranosaurus začne vyvolávat pomocníky, seskočte dolů, vyběhněte mu po zádech a sekněte ho do mozku. Po jeho zabití se přemění do podoby ptáka. Utíkejte pořád dokola, tím se vyhnete ohnivým náletům. Až příšera zavolá pomocníky, začněte jí střílet do mozku. Seberte z jejích zbytků lahvičku se životem a vyjděte uvolněnou cestou ven.

KENSINGTON
Utíkejte stále rovně, dokud v druhé části města nenarazíte na řeku. Udeřte do páky a vyjeďte zdviží nahoru. Uvnitř odtáhněte bednu tak, aby bylo možné vyskákat pro klíč ke skladišti. Vraťte se do první části města. Skladiště najdete napravo od muzea. Vlezte po žebříku do skladiště, kde seberte klíč od domu a odtlačte bednu z rohu místnosti na vozík. Jděte směrem na začátek úrovně a po cestě dojděte k domu čaroděje. V druhém patře domu seberte kapesní hodinky. Vraťte se zpět k muzeu a vylezte po žebříku na koleje, po nich dojdete do stanice a tam zazvoníte na zvon. Seberte kalich a vylezte po stěně muzea na střechu.

Přeskákejte ke hrobce, jež se po zabití šakalů otevře. V místnosti se třemi sloupy musíte vytvořit postupným posouváním schody tak, abyste mohly sebrat Sekhmetův svitek, hůl Anubise a tabulku Horuse. Tyto věci potom použijte u soch v další místnosti.

THE FREAKSHOW
Proběhněte okolo maringotek a před brankou se dejte nalevo, kde na konci chodby najdete lahvičku se životem, vraťte se a projděte brankou. Vejděte do prvního stanu napravo a zahrajte si hru „Zabouchávání šotků", za odměnu dostanete kuřecí stehna. Po obhlédnutí atrakcí zamiřte do zeleno-bílého stanu. Přeskočte propast a seběhněte z kopce. Jděte podél vody přes most až k mechanickému slonovi. V jeho troskách naleznete klíč ke slonovi. Cestou nazpět se zastavte ve stodole pro kalich. Přeskákejte močál po trampolínách a dojděte si pro druhý klíč ke slonovi. Běžte zpátky ke stanům a vložením obou klíčů do panáků se otevře brána. Slona zneškodníte tak, že mu ve správný čas pustíte na hlavu harampádí a utečete [2].

GREENWICH OBSERVATORY
Vylezte na observatoř a seberte si z hnízda hlavu. Přejděte do další části města. Zamiřte do kontrolní místnosti a dejte hlavu do vitríny naproti dveřím. Správnou kombinaci zjistíte, když se po stisknutí podíváte okolo sebe. Vraťte si




2


3


4

hlavu na tělo a za kontrolní místností si vezměte lahvičku se životem. Přeběhněte přes spuštěný most, přeskákejte na třetí loď **(3)**, uhoďte do páky nalevo a ta zvedne lávku. Přeskočte na loď po levé straně a na zádi si seberte kalich. Nyní máte volnou cestu do další části levelu.

Jděte do lodě a dejte hlavu do koule. Seběhněte dolů, pákami posuňte jeřáb nad dmychadlo a vyzvedněte ho ze dna. Dmychadlo dejte do vzducholodi, na té pak zapalte pochodní ohniště a skákáním rozdmýchejte oheň.

KEW GARDENS

Běžte doprava, schovejte se před obří dýní mezi stromy a seberte z bazénku klíč k zahradnickému domku. Utíkejte pod lešením podél domu, okolo se přeženou dvě dýně a vy můžete bezpečně doběhnout na konec zahrady do zahradnického domku pro modrý ventil. Ze zabitých dýní získávejte protilátku. Vejděte do domu, seskákejte po listech a zachraňte tři lidi použitím protilátky před explozí hlavy. Vyskákejte po listech a běžte do další místnosti. Seskočte z mostu a jděte doleva. Osvoboďte další lidi, vyskákejte po stromu nahoru do patra a vyjděte ven. Po lešení doskákejte až na střechu, schovejte se před obří dýní za roh a seběhněte dolů, odkud se dýně vyvalila. Použijte modrý ventil a květiny v první místnosti rozkvetou. Vraťte se tam a z kytek vyskočte na žebřík. Seberte zelený ventil a ten poté použijte o dva obrazy dále. Seberte červený ventil a běžte do předchozí místnosti. Přeskočte po kytce a v další místnosti naposledy osvoboďte zajatce. Použijte červený ventil a jděte do místnosti nalevo od kytek. Po návratu vyskákejte po kytkách a jděte do poslední místnosti v tomto kole. Pozabíjejte nepřátele, a až obří dýně prorazí zátaras, můžete jít pro kalich na strom do místnosti, kde jste použili zelený ventil.

DANKENSTEIN

Jděte za doktorem do laboratoře a promluvte si s ním o jeho plánu na vytvoření umělého člověka. Začne se vám odpočítávat sedm minut, ve kterých musíte najít všechny části těla. Ještě než mu donesete poslední část těla, si seberte lahvičku s životem schovanou v první místnosti s příšerami a kalich v řídící místnosti, ke kterému se dostanete po kolejích.

IRON SLUGGER

Porazit tvrďáka není tak těžké, jak se může na první pohled zdát. Stačí k němu jen přijít a dávat mu jeden hák za druhým držením R2 a mačkáním ◎. Jestliže ztratíte nějakou končetinu, raději se stáhněte a počkejte na konec úrovně. V přestávce můžete uražené části těla od šotků získat nazpět.

WULFRUM HALL

Posaďte hlavu na ruku a vlezte otevřeným oknem do kuchyně, seberte klíč od hlavních dveří, šlápněte na vyvýšenou kostku a rychle naskočte do výtahu. Proběhněte do místnosti s krbem **(4)** a přeskákejte k otevřenému oknu. Vezměte si hlavu nazpět a jděte do domu na návštěvu. Rozbijte dřevěnou zátarasu v hale a proskočte dovnitř. Vyběhněte po schodech a vstupte do dveří u truhly s penězi. Rozbijte bednění v okně a odtlačte k němu rakve. Takto zničte rakve v místnostech na levé straně schodiště a na konec běžte do místnosti napravo od schodů. Na konci chodby seberte lahvičku s životem a vyjděte po schodech do druhého patra. V druhém patře vyčistěte další dvě místnosti. Než vstoupíte do dveří u lustru, vraťte se pro kalich k hlavním domovním dveřím.

THE COUNT

Natočte zrcadlo kolmo k podlaze, postavte se před něj, a až hrabě vystřelí, rychle utečte. Hrabě později přestane střílet a vy musíte nasměrovat zrcadla tak, aby odrážela světlo na křišťálový lustr u stropu **(5)**.

WHITECHAPEL

Doběhněte do města a pod schody se dejte vlevo. Najděte hospodu. Proběhněte sklepem do krejčovství a oblečte si oblek. Z krejčovství se vydáte vpravo a za chvíli dojdete do parku. V domě před parkem si vyzvedněte ohnivou kuš. Natočte světlomety na sochu a vytvořte tak bílé světlo. Po osvětlení se socha odsune a vy si můžete vzít emblém jednorožce. Na cestě z parku najdete v první uličce nalevo kalich. Doběhněte ke schodům, po kterých jste přišli, a utíkejte dozadu. Přistrčte bednu ke stěně, vyskočte na prkna a po nich vylezte na střechu. Po střeše přeběhněte do domu. Ve sklepě si vezměte klíč od knihovny a s hlavou na ruce prolezte dírou u schodů. Sešlápnutím se otevře v přízemí skrýš. Vezměte si z ruky hlavu a ze skrýše emblém ptáka. Zajděte do knihovny a z horního regálu si seberte členskou kartu do klubu. Vyběhněte ven z města a do hrobky vložte získané emblémy. Zde seberte plnovous a můžete jít do klubu **(6)**.

THE SEWERS

Skočte do jámy a následujte malého obyvatele podzemí na konec chodby. Pomozte kamarádům zabít parazita a běžte na konec chodby, která se vám potom otevře. ▶


5


6


7


8


9


10

Napravo od náčelníka je truhla se zlatým štítem, po sebrání běžte dál do chodby. Seběhněte dolů a zabijte dalšího parazita. Druhý východ je sice zablokovaný, ale když se dobře postavíte a párkrát bouchnete do zvířete, máte cestu volnou. Vysvoboďte zajatou dívku [7] a v další místnosti zabijte parazity. V dolní chodbě osvoboďte dívku (v prostřední díře je kalich), vraťte se ven a vylezte si pro lahvičku se životem. Odejděte horní chodbou. Doběhněte k domku a dejte se doprava. Proběhněte rourou až na konec, dejte hlavu na ruku, proběhněte dírou ve dveřích a přeskákejte přes trubky až ke spínači. Vezměte si hlavu a na konci chodby ji dejte další ruce, se kterou vyskákejte po bednách a vlezte do trubky. Jděte s Danem do téže místnosti a přehazujte tu páky a probíhejte trubkami, dokud nebudete moci přejít až na druhou stranu ke spínači. Vylezte po žebříku a vezměte si hlavu a vlezte do otvoru. Dejte se levou cestou a osvoboďte další dívku. Vraťte se zpět a jděte druhou chodbou, na konci jsou poslední dvě unesené dívky. Odejděte spodním otvorem a jděte za náčelníkem. Zazvoňte na zvon a odplujte na voru.

THE TIME MACHINE

Jste opět v Muzeu a máte za úkol najít součásti stroje času. Běžte do dveří vlevo od tyranosaura a dolů do expozice Země. Dejte hlavu na ruku a prolezte do sloupu. Vyskákejte co nejvýš a za pomoci satelitů seberte součást stroje času. Vraťte se k Danovi a vezměte si hlavu zpět. Běžte zpátky a vyběhněte po schodech na balkon. Vydejte se ve směru hodinových ručiček. V expozici zvuku běhejte po kostkách podle toho, jak budou hrát, v expozici vesmíru položte hlavu na ruku a s Danem zmáčkněte spínač. Utíkejte s rukou k raketě a vyhýbejte se střelám [8], počkejte, až ufon trefí raketu, a přeběhněte na další spínač. Po zničení rakety seberte poslední součást stroje času, od ruky hlavu a můžete jít zkompletovat stroj času.
Utíkejte do domku uprostřed a v podzemí seberte kámen času. Spadne na vás klec, ale na štěstí přijde na pomoc ruka. Dejte jí svou hlavu, vyběhněte ven dírou nad schody a v prostředním domku vlezte do kamen. Dan je nyní volný a může si vzít hlavu nazpět. Jděte k domu náčelníka a po zneškodnění mu seberte klíč. Jděte do jeho domu a v druhé místnosti se převlékněte do jeho šatů. Jděte za převozníkem a ten vás v domnění, že jste náčelník, převeze ke stroji času. Připravte se na souboj s Jackem Rozparovačem [9]. Normálně je Jack nezranitelný, ale když chce vysávat z Kiyi energii, musí se zhmotnit. Utíkejte před ním a nezapomeňte Kiye doplňovat energii léčivým světlem.

CATHEDRAL SPIRES

V tomto kole musíte najít 12 ztracených duší. Utíkejte doleva, seberte první duši a vylezte po žebříku nahoru. U dalšího žebříku si musíte dát pozor na kotlík, který na vás lije svůj obsah. Proběhněte chrliče ohně a vylezte na další žebřík. Zdolejte další chrliče a vyšplhejte po žebříku na střechu. Vpravo seberte další duši a jděte po střeše dál dozadu. Po levé i pravé straně jsou dveře a v nich jedna duše. Seberte obě duše a utíkejte dál po střeše. Šplhejte po věži, dokud nenajdete lahvičku se životem a poslední duši, kterou lze venku najít. Vylezte nahoru na věž a vstupte do brány [10].
Přeskočte na lustr a cestou dolů sesbírejte všechny duše. Jděte do místnosti s malými dveřmi a seberte tam duši. Vraťte se zpět a běžte do protějších dveří, přejeďte na druhou stranu a skočte na lustr. Vyjeďte nahoru a zrychleným skokem přeskočte pro ozubené kolečko. Posuvnou plošinou se nechte převézt na stranu a přeskočte na žebřík. Seberte zbývající tři duše a běžte do dveří v přízemí. Seberte poslední duši a v následující místnosti použijte ozubené kolo u mechanismu na stěně. Bouchněte do páky tolikrát, aby bylo možné jít do další místnosti. Dejte hlavu na ruku a skočte do otvoru v podlaze. Doskákejte pro druhé ozubené kolo, přeskočte na soukolí a odejděte dírou. S Danem jděte zpátky k prvnímu mechanismu a natočte druhou místnost a vložte druhé ozubené kolo do jejího mechanismu. Opět jděte natočit druhou místnost a pákou na stěně otočte třetí místnost, tak abyste mohli po žebříku vylézt do poslední místnosti. Po krátké sekvenci se začne odpočítávat čas, ve kterém se musíte dostat pryč z věže [11].

THE DEMON

Zabijte čarodějovy poskoky a jděte zabít démona [12]. Uhýbejte jeho útokům, a až poletí raketa okolo, střílejte jí do zádi, dokud se nezakymácí a nezasáhne omylem démona.

Lukáš Kolínský


11


12

DOWNLOAD

ZAPNĚTE, NALAĎTE, VLOŽTE DISK, DÍVEJTE SE, HRAJTE...





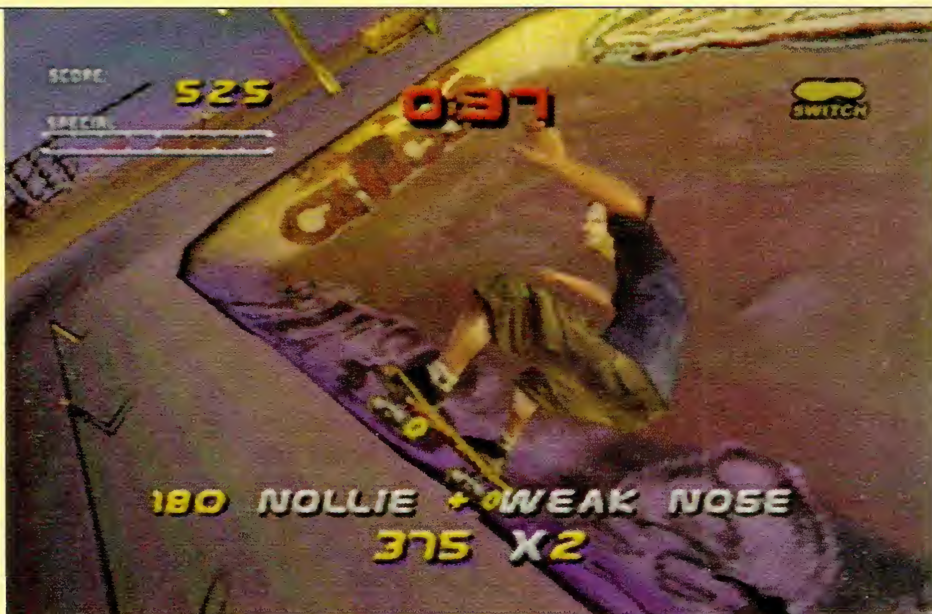
SPRÁVCE CD: Catherine Channonová
Připomínky, dotazy a nadávky lze směřovat na elektronickou adresu **playstation@score.cz** či zasílat faxem na číslo 02/367 951. Telefonicky vyřizujeme pouze reklamace.

Tentokrát je náš disk tak trochu ve stylu skateboardu, protože po dlouhém čekání se zde konečně objevuje *Tony Hawk's 2.* Demo druhého dílu téhle skvělé skateboardové simulace rozhodně stojí za podívání. Dále se představí *Euro 2000* od EA v podání dvou „nejhorších" týmů šampionátu a *Muppet RaceMania.* A dokonce budete mít možnost podívat se na jednu z dosud vůbec nejambicióznějších her - *In Cold Blood.* Tolik dem a tak málo času...

Catherine Channon

POUŽITÍ DISKU 28

Nechejte nahrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dem si můžete vybírat pomocí tlačítek ← a →. Tlačítkem ⊗ pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukázek budete muset resetovat konzolu.



Máte dvě minuty, abyste překonali úctyhodný výkon 5313481. Dokážete to? Těžko.

Tony Hawk's Pro Skater 2

■ VYDAVATEL	Activision
■ STYL	Simulátor skateboardu
■ PROGRAM	Hratelné demo

Tak tady je ta hry, na niž jste tolik čekali. A nejenom že se vrací na scénu, ale tentokrát je i větší a lepší než kdykoliv předtím. V našem demu si můžete zahrát buď v roli Tonyho, nebo Chada Musy, a to v skateboardovém parku v Marseille. Ten je plný skokánků a nejrůznějších typů ramp. Ale kdyby vám snad ani to nestačilo, dali jsme tam i fantastický Skate Park Editor, stejně jako Create A Skater, což je funkce umožňující vytvořit si vlastního závodníka. Myslíte si, že jste nejlepší? Pak zkuste překonat nejlepší dosažený výkon v demu, který činí 5313481 bodů. Už poloviční výsledek je však důkazem, že to s prknem opravdu umíte.

■ Ovládání:

⊛	grind (jízda po obrubníku)
⊡	výskok
⊚	uchopení prkna rukou
⊗	skrčení a výskok
↑	naklonit se dopředu/exit z parku
←	otočka/vyvažování rovnováhy při grindu
↓	brzda/zaklonit se
L1	rychlá otočka (podržet)
R1	rychlá otočka (podržet)
R2	přepnout/pravidelné
START	pauza
SELECT	opuštění dema

Tipy: Pro manuals/nosemanuals mačkejte ↑↓ nebo ↓↑. Pro nose nebo tailslide použijte ← ⊛ nebo → ⊛.

■ Další rysy:
Kompletní verze hry obsahuje nové okruhy rozmístěné po celém světě. A nejenom že jsou dvakrát tak velké jako jejich předchůdci, ale rovněž obsahují skryté oblasti. Je zde režim pro osm hráčů, stejně jako Tag Mode, kde máte za úkol své protivníky zatlouct do asfaltu.

■ Další informace:
Více se dozvíte v našem mamutím článku o vzniku *Tony Hawk's*, který vyšel v čísle 26. Na recenzi si budete muset počkat na jedno z chystaných vydání.





Tady máte příležitost si zahrát zápas dvou velkých evropských rivalů. Máte ale jenom jeden poločas, tak si dejte záležet.

Euro 2000

■ VYDAVATEL	EA
■ STYL	Fotbalový simulátor
■ PROGRAM	Hratelné demo

Tohle demo slibuje skvělou zábavu, a i když jde o předělávku *FIFA* série a i když je *EURO 2000* už za námi, určitě přijde vhod. Proti sobě stojí Anglie a Německo v zápase o titul Nejhorší tým šampionátu. K dispozici je ale pouze první polovina, tak makejte od začátku, ať ten zápas není nuda jako na samotném Euru.

■ **Ovládání:**

Kontrola hráče

←↓→↑ pohyb hráče/zamířit střelu
△ sprint
○ střela/obranný zákrok
✕ přihrávka/přepnutí mezi hráči
□ lob/agresivní obranný zákrok
L1 kolmá přihrávka
R1 tvrdý obranný zákrok

Hlavičkování

○(drž) hlavička na bránu
□(drž) hlavička na hráčova prsa
✕(drž) hlavička na hráčovu nohu

Voleje

○(2x stiskni) volej nebo střela nůžkami
□(2x stiskni) volej na hráčova prsa
✕(2x stiskni) volej na hráčovu nohu

Obratnosti

L2 Stisknout pro výskok, podržet pro vyhnutí do strany
R2 Stisknout pro obrat o 360 stupňů, podržet pro krátký sprint

■ **Další rysy:**
Kompletní hra má 51 evropských týmů (kvalifikace i šampionát), skutečné stadiony a jsou zde i už klasické zápasy historie.

■ **Další informace:**
V minulém čísle se dozvíte, jak kvalitní hra tohle EURO 2000 vlastně je - je to jen další FIFA nebo něco víc? Dostane Konami a její ISS Evolution konečně na frak? Čtěte.



Muppetové šílenství opět udeřilo. Tady jsou dva tématické okruhy, čtyři z vašich oblíbených postaviček, přičemž každá z nich má vlastní vozítko. A tak nahoďte motor a koukejte po nějakých příhodných zkratkách.



Muppet Race Mania

■ VYDAVATEL	SCEE
■ STYL	Závody motokár
■ PROGRAM	Hratelné demo

Kermit, Miss Piggy, Gonzo a zbytek party si právě odbývají svůj debut na PlayStation. Tento rozjařený závod motokár skýtá souboje v opravdovém muppetovském stylu. A ať jste fandy seriálu, či nikoliv, určitě tomu přijdete na chuť. Naše demo obsahuje z celé hry dvě tratě - Graveyard (hřbitov) a Canyon (kaňon). Můžete závodit buď samostatně, nebo s kamarádem.

■ **Ovládání:**

✕ rychlost
□ výskok
△ kamera
○ brzda a zpátečka
✕+○ jízda smykem
← doleva
→ doprava
START pauza
L1 vystřelení prvního pick-upu
L2 vystřelení druhého pick-upu
R1 Boost (Boost Meter se zobrazuje v ovoci. Když ukazatel bliká, máte k dispozici MegaBoost.)
R2 zvláštní pohyb (Funguje pouze s plný Boost Metrem a trvá pět sekund.)

■ **Další rysy:**
Kompletní hra obsahuje 12 různých režimů a 25 vozítek.

■ **Další informace:**
Více se o Muppetech dozvíte v naší recenzi v PSM26.



Na řadě je hráč číslo jedna. Dnes vypadá velice uvolněně a zjevně si získal sympatie publika. Zvolil červenou kouli, což je celkem bezpečný šťouch, tedy pokud se bude dostatečně koncentrovat.





World Championship Snooker

■ **VYDAVATEL** Codemasters
■ **STYL** Simulátor kulečníku
■ **PROGRAM** Hratelné demo

Světový šampionát v kulečníku sotva skončil a už tu máte další šanci vyzkoušet si tenhle nádherný sport v teple domova. V našem demu si můžete zahrát plných pět minut. Je to zápas pro jednoho hráče, kde proti vám stojí ti nejlepší protivníci. Celé se to odehrává v Crucible, nejprestižnější kulečníkové hale světa, a přítomnost televizních kamer dává hře nádech reálnosti.

■ **Ovládání:**

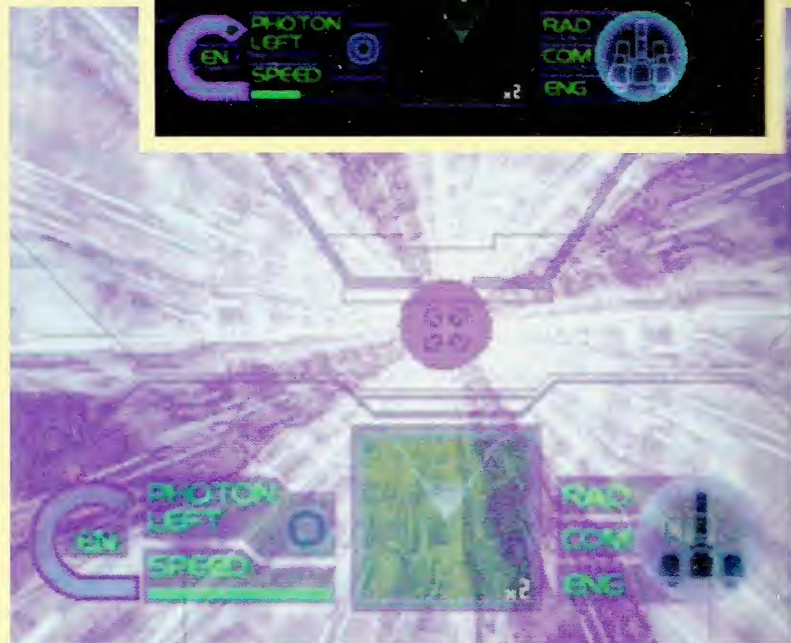
(□)	pozice tága (pomocí ↑ ↓ upravte úhel)
(△)	pohled shora
(✕)	úder
(○)	zrychlit úder
↑↓←→+(○)	nastavit rotaci
←→	rotace tága
↑↓	změnit úhel pohledu
START	pauza / možnosti
SELECT	zvolit kouli
Drž L2	vyladit
↑↓←→+R2	pohyb koulí
↑↓←→+L1	náhled
↑↓←→+R1	náhled shora

■ **Další rysy:**
V kompletní verzi hry narazíte na 20 nejlepších hráčů kulečníku na světě, včetně takových jmen jako Stephen Hendry, Ken Doherty, Mark Williams, Ronnie O'Sullivan a Dennis Taylor. Než se dostanete do slavné Crucible, musíte se kvalifikovat v místních soutěžích.

■ **Další informace:**
Recenzi hry World Championship Snooker najdete v PSM26. Zdá se, že to je letos vůbec nejlepší kulečníková simulace.

V demu máte na starost vlastní kosmickou loď a v boji mezi galaxiemi jste vystaveni zkoušce ohněm.





Star Ixiom

■ **VYDAVATEL** SCEE
■ **STYL** Vesmírná střílečka
■ **PROGRAM** Hratelné demo

V demu Star Ixiom usednete za volant (nebo knypl?) své vlastní kosmické lodi. Jakmile si vyzkoušíte Training Mode a loď náležitě prozkoumáte, dostanete se do samotného víru bojových situací.

■ **Ovládání:**

ovládání na mapě

↓↑←→	pohyb kurzorem
(△)	přepnout se na bitevní displej
(○)	ukázat statut, vystřelit fotony
(□)	skok
L1 nebo L2	změnit pozadí mapy
R1	přepnout se do režimu Photon
R2	upravit rychlost kurzoru
START	pauza

Ovládání na Base Screen (základní displej)

↓↑←→	pohyb postavy
(□)	výpad
(✕)	mluvit
(△)	zrušit
R1	menu pro zkratky
START / SELECT	Stisknutím a najednou hru resetujete.

Ovládání na Combat Screen (Bitevní displej)

↓↑←→	pohyb lodí
L1	snížit rychlost (při dvojím stisku se sníží rychleji)
R1	zvýšit rychlost (při dvojím stisku se zvýší rychleji)
L2	nalevo
R2	napravo
(△)	přepnout do režimu mapy
(○)	změnit zvětšení radaru
(□)	střela
(✕)	použít podzbraň
SELECT	změnit úhel pohledu

■ **Další rysy:**
Hra vás hodí přímo doprostřed největší války ve vesmíru. A prodává se za skvělou cenu!

■ **Další informace:**
Úplný a upřímný PlayTest si můžete přečíst v PSM25.

Video Galerie

NÁŠ PRAVIDELNÝ POHLED NA HRY BUDOUCÍ I SOUČASNÉ

In Cold Blood

- VYDAVATEL: SCEE
- STYL: Akční adventura
- PROGRAM: Nehratelné demo

Od renomovaných vývojářů Revolution (autorů Broken Sword) přichází dosud nejambicióznější playstationová hra, která se kdy na trhu objevila. Revolution se vzdali onoho point-and-click interface svých předchozích her a pokusili se sloučit hratelnost s atmosférou hollywoodského trháku. In Cold Blood je filmový příběh o válce, diktátorství, zradě a špionáži. Více v recenzi na str. 54.



Hrajete v roli Johna Corda, agenta MI6 a zlomeného muže, jenž prošel nevyslovitelným mučením.

Hogs Of War

- VYDAVATEL: Infogrames
- STYL: *Worms* s prasatama
- PROGRAM: Nehratelné demo

Zdálo se vám, že hry, kde se červi ubíjejí k smrti, jsou trochu divné? Pak tohle asi vůbec nebude hra pro vás, protože tentokrát to jsou pašíci. Tahle prasátka, často vyzbrojená slušnými zbraněmi, rozpoutala světovou válku, jakou svět dosud neviděl. Hordy prasat toužících po krvi táhnou do pole a následují obrovská jatka. A to vše s hlasovým doprovodem Rika Mayalla. Více v recenzi na straně 64.



Prasata ve válce? Co proboha vymyslí dalšího? Na straně 64 najdete recenzi této vepřovým inspirované adventury.

Star Ocean: The Second Story

- VYDAVATEL: SCEE
- STYL: RPG
- PROGRAM: Nehratelné demo

Poté, co bohové hodili na nic netušící planetu obrovský meteorit, zde nastává peklo. Dva národy z protilehlých konců galaxie se spojily, aby planetu zachránily. Je to originální příběh s velkým šarmem klasického erpégéčka. Ve hře najdete vše, co od slušného RPG čekáte, těšit se můžete na 80 různých zakončení, tři bitevní režimy, a to včetně bitev v reálném čase apod.





Toto RPG ve starém stylu je založeno na klasickém příběhu galaktických rozměrů. Čekejte spoustu interaktivity a bojů v reálném čase.

Silent Bomber

- VYDAVATEL: Studio 3
- STYL: Bojovka
- PROGRAM: Nehratelné demo

Není pochyb o tom, že exploze ve hrách jsou vždy kladnou věcí - a čím větší, tím lepší. Právě proto je hra zcela založená na výbuchách dobrá hra. A právě takovou hrou je *Silent Bomber* - něco mezi *Bombermanem* a *Syphon Filterem*, kdy se rafičení bomb střídá s dějově orientovanými scénami. Čím dále se ve hře dostanete, tím větší jsou exploze. Těšte se na hratelné demo.





Je to Bomberman, jenže sofistikovanější. Těšte se na enormní exploze, masové ničení a naprosté pohrdání bezpečností veřejnosti.

Vampire Hunter D

- VYDAVATEL: JVC Interactive
- STYL: RPG
- PROGRAM: Nehratelné demo

Hra je založená na řadě knih, které inspirovaly filmy jako třeba Blade. Vampire Hunter D se odehrává v době, kdy upíři terorizovali obyvatelstvo. Za jejich zničení se nabízely velké peníze a vznikla tak nová kasta lovců, z nichž nejznámější byl poločlověk, poloupír. Toto mrazivé RPG podle všeho bude hodně nekompromisní.

PŘÍŠTÍ MĚSÍC NA DEMO DISKU

CHCETE SI ZAHRÁT I PŘÍŠTÍ MĚSÍC? PROČ NE...

- TROCHU BLÁTA S COLIN MCRAE RALLY 2.0
- BOJŮ S JEDI POWER BATTLES
- POULIČNÍCH RVAČEK SE STREET FIGHTER EX 2 PLUS
- NĚJAKÉ TY VÝBUŠNINY SE SILENT BOMBER
- TROCHU VEPŘOVÉHO DÍKY HOGS OF WAR
- PLUS! VIDEOSEKVENCE Z TOMBI 2, VIB RIBBON A DALŠÍ!

Tradiční pošta: Feedback, Oficiální český PlayStation Magazín, Šantrochova 16, 162 00 Praha 6
Vesmírná pošta: janm@psmag.cz Web: www.psmag.cz

FEEDBACK

MÍSTO PRO VAŠE NÁZORY. PIŠTE!



PROFI PSM?

Já a několik kamarádů máme pár připomínek, ale jen tak se můžete zlepšovat, že? No a když to zase neotisknete a raději sáhnete po dopisu, kde se necháte vychvalovat, tak slibuji, že už psát nebudeme, protože je to škoda známky. 1) Proč jste ohodnotili *Ace Combat 3* jen 3 a v německém Das Officielle PSM 9? Proč *Ehrgeiz* 5 a v německém 9? Mohl bych pokračovat. Kde je pravda, kde je profesionální přístup a ne přístup jedince. Na recenzích záleží hodně, protože podle toho hráč volí! 2) Proč v recenzích plýtváte kus místa o věcech pro pařany nezajímavých a na to, co očekáváme, se někdy nedostane? 3) Sestra bolest? Jen škoda místa, i když je tomu určeno i tak málo místa.
Jan Hanykovics,
Trutnov

Kdybychom si vás nevážili, řekli bychom jen, že vkus anglického, německého, japonského a českého hráče je diametrálně odlišný, a tak se liší i hodnocení jinak stejné hry. A ačkoliv je v tomto tvrzení více pravdy, než možná tušíte, přesto přiznáváme, že při nejlepší vůli nelze napsat objektivní recenzi a už vůbec nelze hru objektivně ohodnotit. Druhá věc je rozdíl šesti stupínků, který už zavání blamáží. Máme návrh - zahrajte si *Ace Combat 3*. Zjistíte, kdo má pravdu, a ušetříte peníze za druhý časopis. Váš druhý dotaz by si zasloužil trochu více rozvést, protože nevíme přesně, kam míříte - pokud chcete stroze faktické recenze, pak vězte, že jiní čtenáři naopak prahnou po humoru, a my se chceme zavděčit všem. A Sestra bolest? Píše ji maminka jedné naší redaktorky, takže protekce. Nezbavíte se jí.

KDO SE MOC PTÁ

Díky za skvělý časopis, ale měl bych pár námětů a dotazů. Mohli byste zvětšit rubriky Feedback a Top Secret? Dále bych se chtěl zeptat, zda někdy k magazínu nedáte plnou hru, která není Yaroze, zda se někdy dočkáme plakátů, a také by mne zajímalo, jak dlouho ještě budete vycházet a zda budete vydávat i magazín pro PlayStation2.
A poslední otázka - děláte svoji práci rádi, nebo ji děláte pro peníze?
Jan Malinčík,
Výkleky

Ohledně rozšíření rubriky Top Secret stále váháme, pravděpodobně na toto téma připravíme pro některé z budoucích čísel anketu. O plakátech uvažujeme, zato plné verze se asi nikdy nedočkáte (duvody už jsme vysvětlovali). Co se týče naší budoucnosti, budeme žít tak dlouho, jak dlouho bude žít PlayStation1 a jak dlouho nás budete kupovat. PlayStation2 Magazín - no comment. A poslední odpověď - máme to štěstí, že jsme placeni za něco, co nás ohromně baví. A nemá to chybu.

RETRO ZÁKYS

Ahoj redakce PSM. Prosím o uvedení cheatů na hru *Tomb Raider 2*. Velice bych je ocenil. Dále byste mohli uvést návod na tento titul. Předem děkuji za výpomoc a ať vás provází síla PlayStation.
Vojtěch Z.,
Kroměříž

Milý Vojto, máme jen 100 stran, a tak se do časopisu návod na tři roky starou hru jistě nevejde. Máš ale možnost zavolat si na naši novou hotlinku, kde ti poradíme nejen s cheaty, ale i s případným zákysem. A možná využiješ i náš web *www.psmag.cz*, kde najdeš všechny návody zveřejněné ve starších číslech *PSM*.

DOPIS MĚSÍCE

PALEC NAHORU

Alespoň závan upřímnosti v tom tvém magacínu. Velká jednička za Úvodní slovo (číslo 27). Dokonce jsem zaslechl, že existuje cosi jako: „Tušení mozku Modráka Jana", s čímž bych opatrně souhlasil vzhledem k tvému nadšení *Bishi Bashi*. Uvidíme, nakolik v budoucnu přijmeš Starmanovu ultimativnost volantu a zakřivených nohou stíhajících neposedný pumlíč, nebo zda konečně uslyším o programech podporujících logiku a kombinační schopnosti. Případně kvalitní humor.

Dost lidí kolem je rozčarovaných z nepřetržité záplavy na první pohled zajímavých titulů, které však bohužel nevyjdou na evropských trzích. Evropan jako mongoloidní alkoholik hlasitě říhající do přestávek mezi hvízdáním rozhodčího. V podobném duchu jsou i téměř dvě třetiny tebou zaštiťovaných stránek. Smutné.
Má osobní výhrada je k bezmezné glorifikaci konzoly, jež se má na trh dostat v září, tedy přístroje s označením 2. Na stránkách zmiňuješ 70 mil. uživatelů, což již začíná být počet zasluhující jistou dávku respektu. Přesto je spláchneš megalomanskými titulky oslavujícími vlastní vize. Buď skončíš jako malý Hitler, nebo bláznivý kmet hlásající pravdu ze staré židle v parku. Vyjde to nastejno. Informativnost samozřejmě ano, ale vyboulený poklopec nad něčím, co nás teprve čeká? To už si musí užít každý sám a ne tím pokrývat strany ne zrovna nejlevnější tiskoviny. Přemýšlej.
Libeňský Kmotr

PlayStation Magazín je pouze prostředníkem mezi hráči a hrami, popřípadě jejich tvůrci. Stejně jako CNN neovlivní Clintonovu politiku a Blesk nezlevní benzín, ani my nepřemluvíme EA Sports, aby se vykašlali na fotbal a vytvořili simulátor orientačního běhu. Jsme na stejné lodi, ale o „programech podporujících logiku a kombinační schopnosti" se dočtete, až je někdo vytvoří. Pokud jde o PlayStation2, nezbývá než se přiznat - jsme z ní paf. I zde ale nezapomeňte číst mezi řádky a odhalit, co je náš komentář a co informace z marketingové laboratoře Sony.

CZ OPSM

